



## 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

문학석사학위논문

2000년대 한국 문화에 나타난  
좀비 서사 연구

2016년 2월

서울대학교 대학원  
협동과정 비교문학전공  
박 하 립

# 2000년대 한국 문화에 나타난 좀비 서사 연구

지도교수 김 홍 중

이 논문을 문학 석사학위논문으로 제출함

2016년 1월

서울대학교 대학원  
협동과정 비교문학 전공  
박 하 림

박하림의 석사학위논문을 인준함

2016 년 1월

위 원 장 변 현 태



(인)

부 위 원 장 서 영 채

(인)

위 원 김 홍 중

(인)

## 2000년대 한국 문화에 나타난 좀비 서사 연구

이 논문은 2000년대 한국 문화 속에 나타난 좀비에 대한 서사적 접근을 통해 특정 시기에 출현한 괴물이 내포하고 있는 사회문화적 의식을 밝히는 것을 목적으로 한다.

서론에서는 오늘날 세계적인 인기를 모으고 있는 좀비의 문화적 현상을 소개하고 이것의 한국적 출현 배경을 살펴본다. 한국형 좀비는 미국의 원전을 무비판적으로 수용하는 것이 아니라 표상과 서사의 차원에서 독자적 변형을 이루고 있다는 점에서 징후적 독해의 가능성을 내포한다. 따라서 한국 문화 속 좀비를 해석하는 관점은 새롭게 정립될 필요가 있는데, 괴물에 대한 상상력이라는 보편적 고찰 위에 한국의 역사성이라는 지역적 관점이 함께 수행되어야 한다. 본론 1장에서는 미국을 중심으로 좀비 서사 발전에 중대한 영향을 끼친 작품들에서 공통적으로 발견되는 특징을 모아 일종의 보편적 좀비론(論)을 제안한다. 좀비는 ‘살아있는 시체’가 불러일으키는 섬뜩함(*uncanny*)이자 역사적 기억을 내포한 괴물이며 묵시적 세계관, 시민 주체의 생존 고투, 사태의 해결불가능성과 같은 서사를 특징으로 한다. 본론 2장에서는 한국 소설, 영화, 웹툰에 나타난 좀비 표상의 특이성을 바탕으로 좀비 서사의 구조를 분석한다. 이를 위해 먼저 한국 좀비 서사의 등장 배경을 두 가지 층위의 중첩에 의한 것으로 파악한다. 첫째, 좀비는 1997년 IMF 이후 한국 사회의 주된 가치로 떠오른 ‘생존’과 이에 대한 청년 세대의 파국적 불안을 반영한 분신이다. 둘째, 좀비는 청년들이 생존의 의미론적 차원에서 조우하고 있는 역사적 기억의 회귀이며 이로부터 파생된 멜랑콜리는 죽음충동의 내적 투자이다. 한국의

좀비 서사는 좀비를 퇴치해야 할 두려운 존재나 타자로 설정하기보다, 억압받는 현실에 대한 좌절이나 슬픔이 반영된 분신이자 역사적 격류 속에서 애도되지 못한 상실의 대상으로서 회귀시키고 있는 것이다. 이러한 독특한 좀비 표상의 출현은 서사의 운동에도 영향을 미쳐, 서구의 좀비가 묵시록 서사와 만나 문제적 현실에 대한 죽음충동을 외부로 방출시키는 것과 달리 무기력하고 수동적인 파괴력, 정치·문화적 연대와 대항공간의 상실, 생존 경쟁 속의 고립, 외상적 기억에서 기인한 죄의식을 뚜렷하게 드러내며 내부적으로 파괴되어가는 특징을 보인다. 따라서 2000년대 한국 문화 속에 출현한 좀비는 우연적이고 돌발적으로 출현한 것이 아니라 역사적 기억이 중첩되어 나타난 ‘억압된 것의 회귀’이자 승화되지 못한 것의 혐오스러움이다. 한국의 청년 세대들은 국가와 사회에 대한 과묵적 인식을 좀비라는 기표에 투사하여 문제적 현실에 대한 타나토스를 발현하고, 그 서사적 충동은 ‘생존’을 위해 포기할 수밖에 없거나 상실해야 했던 것들에 대한 복원과 해방의 소망충족이다.

주요어: 좀비, 언캐니, 죽음충동, 묵시록 서사, 생존주의, 청년세대, 역사적 기억, 멜랑콜리

학 번: 2012-20073

## 목 차

### 국문초록

I. 서론 .....	1
A. 문제제기 .....	3
B. 선행연구 .....	4
C. 연구방법 및 목적 .....	7
II. 좀비와 좀비 서사 .....	9
A. 언캐니 .....	12
B. 역사적 기억의 회귀 .....	21
C. 묵시록, 시민 주체, 해결불가능성 .....	27
III. 한국의 좀비 서사 .....	37
A. 좀비 서사의 등장 배경 .....	39
1. 생존주의, 청년 세대, 그리고 좀비 .....	39
2. 역사적 기억과 생존의 멜랑콜리 .....	50
B. 청년 세대와 생존주의 .....	57
1. 고립된 청년과 저항정신의 망각 .....	57
2. 도태된 청년과 평범한 행복에의 소망 .....	68
3. 무기력한 청년과 미래의 불가능성 .....	73
C. 외상적 기억과 멜랑콜리 .....	79
1. 기억을 가진 좀비의 죄의식 .....	79

2. 국가로부터 생존할 수 없는 자들 .....	84
3. 애도되지 못한 죽음의 회귀 .....	97
 IV. 결론 .....	 107
 참고문헌 .....	 116
Abstract .....	126

## 그림 목차

〈그림 1〉 .....	111
〈그림 2〉 .....	111
〈그림 3〉 .....	111
〈그림 4〉 .....	111
〈그림 5〉 .....	112
〈그림 6〉 .....	112
〈그림 7〉 .....	112
〈그림 8〉 .....	112
〈그림 9〉 .....	113
〈그림 10〉 .....	113
〈그림 11〉 .....	113
〈그림 12〉 .....	114
〈그림 13〉 .....	114
〈그림 14〉 .....	114
〈그림 15〉 .....	115
〈그림 16〉 .....	115
〈그림 17〉 .....	115
〈그림 18〉 .....	115



## I. 서론

문화의 가장자리를 서성이는 시체들이 나타났다. 고귀한 혈통으로 매혹적인 괴물의 자리를 점거하고 있던 뱀파이어를 위협하며 이름의 혐오스러운 시체들이 밀려온 것이다. 인간을 물고, 전염시키고, 살을 뜯어 먹으며 증식하는 이 새로운 공포의 조류(潮流)는 뇌를 완전히 파괴하기 전까지 공격을 멈추지 않는 좀비(zombie)라는 이름으로 하위문화의 울타리를 넘어 21세기 대중문화 콘텐츠의 중심을 차지하였다. 1968년 미국의 영화감독 조지 로메로(George Romero)의 장편 데뷔작 *Night of the Living Dead*가 개봉되었을 때, 대중은 이 끔찍하고 잔혹한 호러 영화에 난색을 표했다. 살아있는 시체들이 에워싼 평화로운 교외의 주택에 갇힌 채, 원인도 방법도 알지 못하고 날이 밝아오기만을 기다리며 밤을 지새우는 생존자들은 절망적인 공황상태에 빠져 유아적 퇴행을 보이거나 불필요한 갈등을 벌이며 내부에서부터 무너지기 시작한다. 붕괴가 최고점에 도달하는 때, 좀비가 되어버린 가족은 서로의 시체로 주린 배를 채우고 영화는 유일하게 살아남은 흑인 남성이 민병대의 총에 좀비로 오인되어 사살되면서 막을 내린다. 이 영화는 “손쓸 방도 없이 부패해버린 미국을 성공적으로 침략하는 묵시록적 악몽”<sup>1)</sup>을 보여주는 “가장 복잡적이고 현대적인 호러 걸작”<sup>2)</sup>이라는 평가를 받으며 20세기를 대표하는 괴물인 좀비의 문화적 원형이 되었다. 좀비는 영화와 게임, 그래픽 노블과 같은 대중문화를 중심으로 발전해오다 21세기에 들어서면서 장르적 전성기를 맞이하게 된다. 이제 좀비는 글로벌한 아이콘으로서 여러 재현·담론 장르로 퍼져나가 현실에 대한 비판적 기획으로서 소환되며, 특히 인간 자체가 재앙이 되어버린 시대의 파국적 문제의식을 반영한 대표적인 형식으로서 자리매김하였다.<sup>3)</sup>

---

1) Gregory A. Waller, *The Living and the Dead*, Urbana: University of Illinois Press, 2010, p. 234.

2) 로빈 우드, 『베트남에서 레이건까지』, 이순진 옮김, 시각과 언어, 1995, p. 148.

3) 이정진, 「좀비의 교훈: 새로운 정치적 주체에 대한 이론적 논의에 부쳐」, 『안과 밖』

한국에서 좀비라는 기표가 처음 관찰되기 시작한 것은 1986년 일본의 미쓰비시(Mitsubishi) 상사의 경영컨설턴트 우시바 야스히코(牛場靖彦)의 책 『좀비족—위기는 인간이다』가 출간된 이후다. 1990년대 초까지 신문 지상에 빈번하게 등장했던 좀비족이란, 기업이 비대화하면서 기생하는 비생산적인 그룹을 일컫는 말로,<sup>4)</sup> 주변의 동료에게도 피해를 입혀 마침내 기업을 넘어뜨리는 위험인자를 뜻한다. 1989년 경향 신문에서 특집으로 다루어진 ‘좀비족’에 대한 논의를 살펴보면, 자기 계발을 게을리하고 전체의 이익을 갉아먹는 ‘좀스럽고 비천한 인간상’을 좀비족이라 명명하고 있다. 좀비족이 되지 않기 위해서는 끊임없는 도전과 희생이 필요하며, 튼튼한 조직을 유지하기 위해서 암적 존재인 ‘좀비족 퇴치운동’을 벌여야 한다. 좀비족이라는 말에서 자기안위만 생각하는 천민적 중산층의 냄새가 강하게 풍긴다는 지적, 자기 발전을 지연하여 공동이익에 손실을 가져오는 색출 대상이라는 주장도 있다. ‘미꾸라지’, ‘불순물’에 이어 ‘좀’이라는 한국적 비유까지 등장하고 있는데, 이들 좀비족이 퇴치되어야 하는 이유는 무엇보다도 그들이 공동체의 이익창출—정확히는 경제적 이윤—에 기여하지 못하기 때문이다. “세계역사상 패망국의 80%는 외부의 침입이 아니라 내부의 부패와 무사안일” 때문에 이루어졌으며, 정신을 똑바로 차리고 일해도 어렵기만 한 세상인데 우리 모두 ‘좀비족’이 되지 않기 위해 경계를 해야 하지 않겠느냐는 것이 이 특집기사의 논지이다.<sup>5)</sup> 좀비족 이론을 창시한 우시바는 ‘좀비족’에 대응되는 자기혁신 모델로, 활기로 가득 차 있는 사원인 ‘ALIVE족’(Active, Large, Intelligent, Vivid, Essential)을 제시했다. 90년대 진입을 목전에 두고 경제 성장의 자신감과 세계화의 물결 속에서 등장한 좀비라는 기표에 내재한 의미는 97년 이후 한국 사회의 지배적인 가치로 떠오른 생존의 의미론에 대한 섬뜩한 예언처럼 들린다.

---

34, 2013, p. 241.

4) 「좀비族—危機는 人間이다」, 『동아일보』, 1986년 5월 7일자.

5) 「이번週 토론 좀비族」, 『경향신문』, 1989년 6월 1일자.

## A. 문제제기

미국에서 좀비에 관한 연구는 각 작품에 대한 개별적 논의의 형태로 이어져 오다, 2010년 카일 윌리엄 비숍(Kyle William Bishop)이 좀비를 미국 고딕 문학의 계보에 놓고 통합적으로 기술한 연구서 *American Zombie Gothic*을 출판하면서 본격적인 학술적 조명을 받기 시작했다. 비숍은 좀비를 다른 고딕 형상과 비교하면서 좀비는 인간과 유사하게 보이려고 노력하지 않으며, 낭만화되거나 이상화되지도 않았고, 유령이나 뱀파이어와 달리 부패가 진행되는 상태를 시각적으로 생생하게 보여준다는 측면에서 무엇보다도 죽음에 대한 공포를 반영하는 괴물이라 평가했다.<sup>6)</sup> 비숍은 좀비 형상을 크게 1930년대 할리우드 영화 속 아이티 좀비, 1960년대 이후 조지 로메로 좀비, 2000년대 밀레니엄 좀비의 세 범주로 분류한다. 초기 할리우드 영화 속 부두교 좀비는 식민지배와 노예제의 기억과 관련한 제국주의자들의 불안이 표출된 표상이었으나 1960년대부터 80년대까지 만들어진 로메로의 시체 3부작은 혁명운동, 베트남 전쟁, 중산층 부르주아 규범의 붕괴, 미국 내부에 만연해 있는 소비문화 전체에 대한 정치적 비판의 목소리를 담지 하였다. 2000년대 이후 밀레니엄 좀비 르네상스 시기가 촉발되면서, 좀비는 빠른 속도와 전염성, 일상 속에 내재된 테러의 위협 등을 바탕으로 세계적 재난과 붕괴에 대한 묵시록적 상상력을 담은 괴물로 거듭나게 되었다. 이처럼 좀비는 특정 시기의 정치적 사회적 불안과 위기를 반영하면서 그 형태와 속성을 조금씩 달리하며 진화해 왔다.

한국 문화의 상상계 속에 좀비가 나타나기 시작한 때는 2000년대 초로, 이는 1997년 외환위기라는 트라우마 이후 본격화된 신자유주의 체제의 사회적 경제적 조건의 변화가 상상적 토대가 된 것으로 보인다. 한국의 문화 생산물에서 공포에 대한 감수성이 증폭한 것 또한 이 시기인데,

---

6) Kyle William Bishop, *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*, N.C: McFarland, 2010, p. 21.

호러 표상에 대한 계보가 협소한 한국 문화의 경우 타자로서의 괴물은 주로 여성 원귀(冤鬼)로 존속되다가 90년대 말을 기점으로 빙의(憑依)의 형식으로 나타나기 시작했다.<sup>7)</sup> 뱀파이어나 외계인, 강시와 같은 대중문화 속 괴물은 외국/외부적인 것으로서 틈입하였고, 그것에 대한 한국의 독자적인 변용은 거의 이루어지지 않았다.

그러나 좀비의 경우, 이 괴물에 대한 관심이 꾸준하고 미국의 원전을 무비판적으로 수용하는 것이 아니라 창조적으로 재현하여 적극적인 동일시를 이루고 있다는 측면에서 이례적인 현상이라 할 수 있다. 좀비를 다루고 있는 한국의 문화적 생산물은 이 괴물을 두려운 것에 국한시키지 않고 억압받는 현실에 대한 좌절이나 슬픔, 설 자리를 잃은 사람들의 대리인으로 소환하거나, 외부의 악이나 타자가 아니라 우리 자신이라는 공감의 정서로 받아들인다. 점차 좀비가 되어가는 주인공, 기억이 살아있고 말을 하는 좀비, 치료되었지만 차별받으며 살아가는 이색적인 표상의 등장은 서사의 운동에도 영향을 미쳐, 서구의 좀비가 묵시록 서사와 만나 문제적 현실에 대한 죽음충동을 외부로 방출시키는 것과 달리 무기력하고 수동적인 파괴력, 정치·문화적 연대와 대항공간의 상실, 생존 경쟁 속의 고립된 청년, 트라우마에서 기인한 죄책감의 정서를 뚜렷하게 드러내며 내적으로 파괴되어가는 특징을 보인다. 따라서 한국의 문화 텍스트 속에 드러난 좀비를 해석하는 작업은 괴물에 대한 상상력과 그 속에 내재된 기억과 무의식이라는 보편적 고찰 속에서도 한국의 역사성에 대한 관점이 동시에 수행되어야 한다.

## B. 선행연구

현재 좀비에 대한 국내의 학술 연구 동향은 미국의 텍스트를 대상으로

---

7) 한국 문화 속에 나타난 호러 표상에 대한 논의는 백문임, 『월하의 여곡성』, 책세상, 2008 참조.

삼는 경우를 제외하고 거의 이루어지지 않았다. 김민호는 좀비 영화의 발전사를 정리하면서 뱀파이어와의 비교를 시도하였고, 이희수는 맥스 브룩스(Max Brooks)의 *World War Z*를 현대 사회가 촉발하는 공포의 특성과 관련지어 읽었다. 김예은과 박성수는 좀비 영화의 유행이 반영하는 불안에 대해 논하였고, 정유리는 각국의 좀비 영화를 유형화하여 국가간의 차별적 특성을 수치화하여 보여주었다. 이처럼 좀비를 대상으로 한 학위논문은 서구의 텍스트를 연구대상으로 설정하고 있으며, 미국 내 좀비연구가 견지하고 있는 관점에서 크게 벗어나지 않는 것으로 보인다.<sup>8)</sup> 따라서 이들 연구는 한국 좀비를 관찰하는 유의미한 지점을 설정해주지 못한다고 할 수 있다.<sup>9)</sup>

국내에서 좀비에 대한 선도적 비평을 보여준 복도훈의 경우 좀비를 “자본주의 사회의 영원히 잠들지 않는 불멸하는 영혼의 물질적 형상이자 파국에 대응하는 후기 자본주의 생산양식의 대중문화적 산물이며, 삶의 산죽음화나 마비상태가 아니라 이러한 사태를 인식하거나 감각하지 않으려는 방식으로 주체화된 형상”으로 보았고,<sup>10)</sup> 문강형준은 좀비를 주체의 불안과 공포가 극대화하는 곳이자, 상징계의 질서가 흔들리는 곳, 인간과 비인간, 삶과 죽음의 경계 사이가 교란되는 장소인 아브젝트(object)로 읽었다.<sup>11)</sup> 현대 작가들이 좀비와 만나면서 발현되는 상상력에 대한 두 비

8) 박성수, 「영화에 나타난 현대 사회의 불안과 불안의 신학적 이해—영화 속 ‘좀비’의 유행 현상을 중심으로—」, 장로회신학대학교 신학과 석사학위논문, 2013; 김예은, 「좀비영화의 불안과 매혹」, 한국예술종합학교 영상이론과 학위논문, 2013; 김민호, 「좀비영화의 시대반영성 연구」, 성균관대학교 예술학협동과정 석사학위논문, 2014; 이희수, 「현대사회의 초상으로서의 좀비: 『세계대전 Z』에 나타난 자본주의와 소비주의」, 성균관대학교 영어영문학과 석사학위논문, 2014; 정유리, 「영화에 등장하는 좀비 유형의 국가간 차별적 특성」, 홍익대학교 영상디자인전공 석사학위논문, 2015.

9) 정유리의 경우 부분적으로 한국 좀비 영화에 대한 분석을 시도하고 있으나 한국의 좀비가 보여주는 특이성에 관한 의미론적 해석은 부재한다고 할 수 있다. 한국과 여러 나라의 좀비 영화를 유형별로 나누어 수치화한 정유리의 연구에 따르면, 한국과 미국의 좀비 영화가 가지는 방향성의 차이는 더욱 뚜렷해 보인다. 미국이 좀비를 인공적 주체, 적대적 관계로 파악하는 데 반해, 한국은 비인공적 주체이자 공존적 관계에 무게를 싣고 있다. 이 연구는 영화에 국한되어 있는데, 소설과 웹툰, 장르문학까지 포괄할 경우 ‘공존적 관계’ 수치는 보다 높아질 것으로 예상된다. (정유리, 앞의 글, p. 50.)

10) 복도훈, 『묵시록의 네기사』, 자음과모음, 2012, p. 147.

11) 문강형준, 『파국의 지형학』, 자음과모음, 2011, p. 11.

평가의 논의는 좀비가 현 시대의 불안을 반영한 괴물이자 인간에 대한 비판적 형상이라는 점을 지적하고 있다는 면에서 보편적 기획의 의미를 획득한지만 분석 대상이 문학에만 국한되고 있어 한국형 좀비의 특이성과 이것을 해석하는 새로운 관점의 가능성을 놓치고 있다. 일반적으로 좀비가 비문학적인 영역, 특히 하위 장르나 대중문화 매체를 통해 큰 인기를 누리며 발전해온 형상이라는 점을 감안할 때, 소설 밖의 좀비를 검토하는 것은 중요한 작업이라 판단된다. 이러한 맥락에서 국내 대중문화와 소설에 등장한 좀비를 논의한 최초의 연구인 「괴물의 변화: ‘문화세대’와 ‘한국형 좀비’의 탄생」(2013)에 주목할 필요가 있다. 송아름은 좀비를 한국의 귀신과 대척점에 놓고, 이를 소환한 세대가 명확하다는 점에서 “현재 한국에서 출현하고 있는 독특한 ‘한국형 좀비’들은 ‘문화세대’들의 창조물이자, 그들의 정체성을 읽어낼 새로운 키워드”<sup>12)</sup>라고 평가했다. 좀비에 대한 연구가 세대적 관점에서 이루어져야 하며 이는 청년들의 정체성을 반영한다는 위 연구자의 주장은 타당한 것이나 다음과 같은 지점에서 한계를 가진다. 첫째, 2000년대 청년들을 ‘문화세대’로 규정하는 것은 기존의 90년대 청년담론에서 수행된 문화적 청년으로서의 신세대, X세대 담론과 변별력을 가지지 못한다. 각 담론들이 견지하는 문화와 청년에 대한 논의의 차이는 있으나, 그 심급에 내재된 가치가 문화적 정체성에서 벗어나지 못하고 있기 때문이다. 좀비가 한국 사회에 등장한 사회역사적 맥락과 시점을 고려할 때, 좀비를 ‘소환하고 생산해낸’ 구조의 심급은 무엇보다도 ‘살아남은 것의 문제’라 할 수 있다. 또, 송아름은 한국형 좀비들의 주요한 특징과 의미를 ‘자신감’으로 해석하면서, 이것이 미래에 대한 낙관적 기대, 놀이욕구, 현실극복의 적극적 의지로 발현된다고 결론 내리는데, 이러한 분석은 과잉 긍정된 견해를 생산함으로써 세대의 문제적 상황을 은폐할 소지가 있다.

이처럼 한국의 문화적 생산물 속에 나타난 좀비에 대한 본격적인 성격의 연구 논문은 전무하며 한국 좀비를 바라보는 독자적인 관점 역시 부재한다고 할 수 있다.

12) 송아름, 「괴물의 변화: ‘문화세대’와 ‘한국형 좀비’의 탄생」, 『대중서사연구』 30, 2013, p. 186.

## C. 연구방법 및 목적

본 논문에서는 2000년대 한국 문화에 나타난 좀비에 대한 보편적·지역적 기획의 의의를 획득하기 위해 여러 매체에 나타난 한국형 좀비의 다양성을 바탕으로 특히 서사적 접근을 통해 좀비에 내포된 사회문화적 의식에 접근하고자 하는 바이다.

현대 좀비 문화의 발원지라 할 수 있는 미국의 연구가 근래의 성과임을 고려할 때, 좀비의 한국적 수용과 양상에 대해 논하는 일은 시기상조인 측면이 있다. 그러나 한국의 문화적 상상력 속에 재현된 좀비의 모습이 미국의 문법을 무조건적으로 수용하지 않고 이를 창조적으로 변용하고 있다는 점에 연구자는 주목하고자 한다. 특히 한국의 문학공간에서 좀비가 2000년대에 등장하기 시작하였다는 역사적 배경, 창작물의 생산자와 수용자가 특정 세대에 집중되어 있다는 사실은 좀비가 특정 시기를 살아가는 집단 속에 내재된 불안과 욕망을 읽을 수 있는 징후적 독해의 가능성을 내포하고 있음을 의미한다. 이를 위해 예술적 상상력으로 재현된 괴물에 대한 정신분석학적 관점을 보편적 이론의 토대로 요청한다. 지그문트 프로이트(Sigmund Freud)의 억압, 충동, 승화에 대한 논의는 개인과 문명의 차원에서 나타나는 억압된 것의 회귀와 그것이 야기하는 두려움에 대한 고전적인 논거를 마련해준다. 또한 이를 역사적 형태에 접합하여 비판적 성찰을 제시한 허버트 마르쿠제(Herbert Marcuse)의 사회심리적 개념들—과잉억압, 수행원칙, 억압적 탈승화—은 좀비의 역사적 성질들—집단, 노동, 죽음—을 설명하는 데 유효한 것으로 판단되어 개념어로서 적극 활용될 것이다.

이를 위해 본론을 크게 2장으로 구성하고자 한다. 우선 본론 1장에서는 논문 전체에 활용될 프로이트와 마르쿠제의 개념들을 바탕으로 좀비를 억압된 것이 회귀할 때 발생하는 ‘섬뜩함’의 문화적 재현으로 정리하고자 한다. 또한 좀비 장르의 탄생과 발전에 중대한 영향을 끼친 작품들에서 공통적으로 발견되는 서사 구조를 정리하여 보편적 좀비론을 제안

하고자 한다. 이러한 작업은 이후 논해질 한국의 좀비 서사에 나타난 보편성과 특수성을 보다 선명하게 드러내기 위함이다. 본론 2장은 한국 문화 텍스트 속에서 발견되는 좀비 서사의 구조와 성격을 논의하되, 이러한 차이가 발생하는 이유를 논의하기 위해 사회학적 관점을 빌려와 한국 좀비의 등장 배경을 본론 1장의 정신분석학적 지평 위에 세우고자 한다. 이를 통해 좀비 속에서 발견되는 주된 억압이 무엇인지 알아보고, 이것이 야기하는 불안과 파국적 의식을 이해하며, 서사적 차원에서 좀비가 ‘억압된 것의 회귀’로서 무엇을 반영하고 욕망하는지 분석할 것이다.



## II. 좀비와 좀비 서사

옥스퍼드 영어사전은 좀비(zombie)를 “아프리카와 카리브 해 종교에서 마법으로 되살아난 시체(A corpse said to be revived by witchcraft, especially in certain African and Caribbean religions)”이자 “무감각하고 죽은 듯 보이거나 주변 환경에 전혀 반응하지 않는 사람(A person who is or appears lifeless, apathetic, or completely unresponsive to their surroundings)”이라 정의하면서, 이 단어의 기원을 서아프리카, 특히 콩고어에서 신(god)이나 숭배의 대상을 뜻하는 ‘zumbi’에서 파생된 것으로 본다.<sup>13)</sup> 그러나 연구자들 사이의 공통된 견해는 좀비를 단순히 규정짓기 어렵다는 것이다. 피터 덴들(Peter Dendle)은 좀비 개념을 정의하기 어려운 이유가 “영화 속 다양한 괴물들이 대폭 중첩(the substantial overlap among the various movie monsters)”<sup>14)</sup>되어 나타났기 때문이라 보았고, 제니퍼 루더퍼드(Jennifer Rutherford)는 좀비 개념은 다의적일 수밖에 없으니 그것을 한정짓지 말고 “열린 것(a zombie is open)”<sup>15)</sup>으로 이해해야 한다고 제안했다. 미국 내 좀비 연구의 선구자인 비숍은 이러한 좀비 개념의 혼란에 대해, 여타 초자연적 형상들이 수세기에 걸쳐 형성되거나 문학적 전통을 거쳐 유입된데 반해, 좀비는 부두교와 카리브 해 관련 논픽션 텍스트에서 편입되었기 때문에 기원 서사가 빈약한 것이 원인이라고 설명했다.<sup>16)</sup> 이는 드라큘라와 프랑켄슈타인의 괴물이 텍스트 안과 밖에서 고유명사로 안착한 것과 비교할 때 더 뚜렷하게 드러나는 좀비만의 특징이다.<sup>17)</sup> 좀비를 하나로 규정하기가 어렵다는 사실은 그것의 문학

13) “zombie” (<http://www.oxforddictionaries.com>, 검색일자: 2016. 1. 15)

14) 좀비의 정의에 대한 보다 구체적 논의는 Peter Dendle, *The zombie movie encyclopedia*, N.C. : McFarland, 2012, p. 6. (이 논문에서 영어원서 인용시 특별한 표기가 없는 경우 모두 인용자 번역임을 밝혀둔다.)

15) Jennifer Rutherford, *Zombies*, Routledge, 2013, p. 16.

16) Bishop, 앞의 책, pp. 38-39.

17) 상당수의 작품에서 좀비는 ‘좀비’라고 호명되지 않는다. 예컨대, 매드슨의 *I Am Legend*에는 ‘변종 뱀파이어’들이, 로메로의 *Night of the Living Dead*에는 ‘그것들’(the things)이, 로버트 커크먼(Robert Kirkman)과 토니 무어(Tony Moore)의 그래픽 노블 *The Walking Dead*에서는 생존 집단에 따라 ‘걷는 자들(Walkers)’이나 ‘무는 자들

적 기원서사가 부재하다는 것, 다른 괴물과 달리 스스로 발화하지 못함으로써 어떤 서사적 전형을 획득하기 어렵다는 것, 따라서 좀비의 함의는 사후적으로 구성될 수밖에 없다는 데서 기인한다. 이러한 이유로 좀비는 영화와 소설을 넘어 다양한 분야에서 하나의 담론적 기표로서 폭 넓게 활용되고 있다.<sup>18)</sup> 그럼에도 문화 속에 드러난 좀비는 일반적으로 두 가지 유형으로 나타나는데, 첫째는 비인간의 형상으로서 인간을 위협하고 뇌가 파괴되어야만 죽는 적대적 괴물이라는 것, 둘째는 망각의 상태에서 반복적인 행위만을 반복하며 살아가는 노동의 색채를 띠는 것이다. 20세기에 등장한 ‘살아있는 시체’(the living dead) 또는 ‘언데드’(undead)에 대한 문화적 상상은 사회적 어려움이나 붕괴의 시기에 특히 번성하였으며, 이들은 본질적으로 인간성을 결여한 타자성을 구체화한 상징적 존재로써 인간성 그 자체의 위협적인 표현이다.<sup>19)</sup> 즉, 언데드에 대한 문화적 재현은 사회와 인간에 대한 묵시적 전망을 기반으로, 문명이 억압해야만 하는 타자적인 것을 괴물의 은유를 통해 회귀시킨다. 괴물이란 ‘우리 안의 낯선 것’을 외부의 대상에게 투사시킨 것이며, 정상이라고 여겨지는 범주에서 어긋나 있는 혐오스런 응시를 체화하고 있는 존재인 것이다.

그런데 좀비에게 특히 강조되는 집단성, 의식 없음, 노동신화와 같은 성질은 이 괴물에게 내포된 역사적 기억을 선명하게 상기시키는바, 로메로의 좀비가 전자에서 후자를 거쳐 급진적 혁명 주체로 성장하는 것, 많은 텍스트에서 좀비가 노동자나 희생자, 사회적 타자, 이민자에 대한 상징으로 소환되고 있다는 점은 좀비에게 부여된 특정한 집단기억의 공유가 있음을 의미한다. 다른 호러 표상과 달리 좀비는 특별히 역사적인데,

---

(Biters)’로 다양하게 불리고, *Game of Thrones*에서는 ‘white walker’라고 불리는 살아있는 시체들이 등장한다.

18) 크리스 하먼(Chris Harman)은 세계경제 위기를 ‘좀비자본주의’라는 용어로 설명하였고, 인지과학자 데이빗 차머스(David Chalmers)는 의식을 지니지 않았다는 것을 제외하고는 인간과 식별 불가능한 존재라는 의미에서 최소한 좀비는 상상가능한 존재라는 좀비논변으로 물리주의와 반물리주의의 논쟁을 재점화시켰다. 사회학자 울리히 벡(Ulrich Beck)은 후기 근대사회의 문제들을 ‘좀비 범주’(zombie categories)라 부르고, 국제정치학자 대니얼 드래즈너(Daniel W. Drezner)는 좀비가 출몰했을 때 국제관계가 어떻게 형성될 것인지에 관한 흥미로운 책을 발표했다.

19) 폴 웰스, 『호러영화: 매혹과 저항의 역사』, 손희정 옮김, 커뮤니케이션북스, 2011, pp. 21~36.

이는 좀비가 여행기, 보고서, 역사서 등의 논픽션 텍스트를 통해 널리 알려졌기 때문이다. 서구의 문화 속에 나타난 좀비는 아이티의 역사적 기억의 중첩과 이를 받아들이는 서구인의 불안과 죄의식이 반영된 비틀린 표상이다.<sup>20)</sup> 식인 괴물이자 악으로서 뇌를 끊임없이 파괴당해야 하는 것이 서구 대중문화 속에 재현된 ‘억압된 좀비’라면, 그것의 회귀는 유럽 사회의 부와 계몽, 자유의 성취 뒤에 은폐되어 있던 막대한 착취와 식민의 기억, 20세기 초 아이티에서 행해졌던 미국의 개입과 강제적 근대화 에 따른 가혹한 노동, 그리고 식민지의 잔여물인 물라토와 흑인의 사회적 갈등으로 인해 독립의 성취가 분단으로 귀결되어야 했던 기억이다.<sup>21)</sup> 서구에서 재현된 좀비가 이러한 역사적 좀비를 ‘충실하게’ 재현하고 있다고 보기는 어렵지만, 좀비라는 괴물의 특성을 결정하고 구성한 문화적 의식 뒤에는 이러한 역사적 기억이 작용했으리라 추측된다.<sup>22)</sup>

따라서 본 장에서는 좀비가 타자라는 괴물이 내포한 두려움과 역사적 기억의 중첩을 통해 문화적으로 재현되었다고 보고 이를 이해하기 위해 미학적 차원과 역사적 차원, 서사적 차원의 층위를 제시하고자 한다. 우선, 미학적 차원에서는 ‘억압된 것의 회귀’에 대한 정신분석학의 개념과

20) 좀비의 두드러진 특성 중 하나인 ‘계절스러운 식인성’은 비서구 세계의 야만인을 규정하는 주된 방식 중 하나였다. 초기 대중문화 속에 재현된 좀비는 아이티에 대한 미국인의 불안을 내포하고 있는데, 미국의 대중 매체들은 아이티인들의 야만성을 강조하기 위해 부두교의 이단성을 강조하면서 카니발리즘을 전략적으로 이용하였다. (Chera Kee, ““They are not men...they are dead bodies!”: From Cannibal to Zombie and Back Again”, edited by Deborah Christie and Sarah Juliet Lauro, *Better Off Dead: the evolution of the zombie as post-human*, 2011, p. 9.)

21) 좀비에 대한 초창기 영화적 재현은 “노예제도의 기이한 귀환(slavery’s uncanny return)”이자 식민지 노예경영을 함축하고 있다. (Gyllian Phillips, “White Zombie and the Creole: William Seabrook’s *The Magic Island* and American Imperialism in Haiti”, edited by Stephanie Boluk and Wylie Lenz, *Generation Zombie*, N.C: McFarland, 2011, p. 27.)

22) 이 대목에서 흥미로운 점은, 로메로가 여러 다큐멘터리와 인터뷰에서 거듭 밝혔듯이 *Night of the Living Dead*에는 좀비라는 단어가 한 번도 등장하지 않는다는 것이다. 로메로는 기실 자신이 새로운 괴물들을 창조했다고 생각했으며 이들을 ‘the things’로 불렀다. 그러나 《Cahiers du Cinéma》의 한 기자가 로메로의 영화에 나타난 괴물에 좀비라는 이름을 붙였고, 이것이 현대적 좀비의 탄생이 되었다. 로메로는 이를 받아들여 이후 시체 시리즈를 통해 아이티에서 기인한 역사적 좀비의 성격을 강화시켜 자신만의 독창적인 좀비 실험을 거듭해왔다. 좀비의 기원과 발전에 관해서는 알렉상드르 오 필립(Alexandre O. Philippe)의 다큐멘터리 *Doc of the Dead*(2014)를 참조.

이것이 재현될 때 발생하는 섬뜩함에 대한 프로이트의 논의를 통해 좀비가 재현하는 공포의 속성을 살펴볼 것이다. 다음으로 아이티 역사와 부두교 문화 속 좀비에게 새겨진 역사적 기억을 짚어보고, 이러한 기억이 서구 문화 속에서 좀비가 어떻게 억압된 것의 회귀와 결합하여 돌아오는 지 서사적 특성을 중심 삼아 설명하고자 한다.

## A. 언캐니

프로이트에 따르면 인간의 정신은 표상과 기억으로 구성되어 있으며, 특정한 기억들은 개인을 타인과 구별해주는 준거를 마련해준다. 기억에는 의식되는 것이 있고 의식되지 못하는 것이 있다. 자아가 의식하지 못하는 후자의 기억을 무의식이라고 하는데, 개인의 가장 내밀한 정체성은 이 무의식의 차원에서 형성된다. 신경증은 어떤 외상적 경험에 의해 억압된 기억이 무의식의 차원에 머물러 있다가 이것이 의식으로 진입하고자 할 때 저항에 부딪히면서 발현된 증상이다. 정신과정에서 특정한 기억이 억압/망각되는 이유는 그것이 불쾌한 긴장을 유발하기 때문이며, 엄밀한 의미에서 증상을 만들어낸 것은 기억 자체가 아니라 그 기억을 불쾌, 긴장, 흥분과 같은 감정으로 경험하는 정동(affect)이라 할 수 있다. 사건(event)은 정신에 기억을 남기고 기억은 정신에 정서적 파장을 일으키며, 정신이 그 정동을 감당하지 못할 때, 사건은 외상적인 기억이 된다.<sup>23)</sup> 억압된 기억이 저항에 부딪혀 의식에 진입하지 못하면 정동만이 의식의 차원으로 올라와 육체와 관념의 수준에서 그 기억과 유사한 표상과 결합하여 증상을 낳는다. 따라서 정동과 결합한 표상은 자아/의식의 차원에서 끔찍하거나 불쾌한 것으로 감지되는 ‘억압된 것의 회귀’(return of the repressed)이다.

프로이트는 「섬뜩함」(The ‘Uncanny’, 1919)에서 언어적 변천과 실제적

---

23) 맹정현, 『프로이트 패러다임』, 위고, 2015, pp. 69~70.

차원의 검토를 통해, ‘섬뜩함’(uncanny)이라는 감정을 “공포감의 한 특이한 변종인데, 오래전부터 알고 있었던 것, 오래전부터 친숙했던 것에서 출발하는 감정”이며, 익숙하던 것이 낯설게 다가올 때 야기되는 불안이라 정의했다.<sup>24)</sup> 프로이트는 “어둠 속에 비밀로 남아 있어야 하는 것과 어둠 속에서 나온 것, 모두는 unheimlich한 것”<sup>25)</sup>이라는 셸링의 용례에 주목하면서 unheimlich의 독일어 어원을 추적하였다.

독일어 단어 unheimlich는 분명히 <집과 같은heimlich>, <고향같은heimisch>, <친밀한vertraut>같은 단어들의 반의어이다. 그래서 이런 사실에서 우리는 어떤 한 사물이 두려움을 주는 것은 그것이 알려져 있지도 <알았고> 친숙한 것도 아니었기 때문이라는 결론을 끌어내려고 할 수도 있다. 그러나 새롭고 친숙한 것이 <아니라고>해서 분명 모든 것이 다 두려움을 주지는 않는다. 반면에 그 역은 성립되지 <않는다>. 새로운 것에서 사람들이 두렵고 이상하게 불안한 감정을 좀더 쉽게 느낄 수는 있을 것이다. 새로운 것 중에는 두려움을 자아내는 것들이 있지만 새로운 것이라고 해서 모든 것이 다 두려움을 느끼게 하는 것은 결코 아니다. 새롭고 친숙하지 않은 것이 사람들을 불안하게 하기 위해서는 무언가 다른 것이 첨가되어야만 한다.

The German word 'unheimlich' is obviously the opposite of 'heimlich' ['homely'], 'heimisch' ['native']—the opposite of what is familiar; and we are tempted to conclude that what is 'uncanny' is frightening precisely because it is not known and familiar. Naturally not everything that is new and unfamiliar is frightening, however; the relation is not capable of inversion. We can only say that what is novel can easily become frightening and uncanny; some new things are frightening but not by any means all. Something has to be added to what is novel and unfamiliar in order to make it uncanny.<sup>26)</sup>

24) 이 논문에서 프로이트의 언캐니 논의는 영어본과 한역본을 같이 참조하여 인용하겠다. 직접인용은 한역본을 따르되, 한역본에서는 uncanny를 ‘두려운 낯설음’으로 옮기고 있지만 ‘섬뜩함’이 더 적당하다고 판단되어 고쳐 인용하겠다. (프로이트, 「두려운 낯설음」, 『예술, 문학, 정신분석』, 열린책들, 2003, pp. 405~406.)

25) 프로이트(2003), p. 409.

26) 프로이트(2003), p. 406; Sigmund Freud, "The 'Uncanny'"(1919), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*, trans. from the German by James Strachey, Anna Freud, assisted by Alix Strachey, Alan Tyson, London: the Hogarth Press and the Institutes of Psycho-Analysis, vol.17, 1955. pp. 220~221.

이와 같이 unheimlich는 heimlich같은 단어의 반의어기 때문에 새롭고 친숙하지 않은 것이 두려움을 야기하는 것으로 해석될 수 있다. 그런데 프로이트는 heimlich에 속하는 여러 의미 중에 이미 unheimlich의 뜻을 내포하고 있는 것이 있음을 발견하였는데, 이에 따르면 heimlich한 것이 곧 unheimlich한 것이다. 따라서 unheimlich라는 단어는 그 자체로 이미 이중의 의미를 품게 되므로, “친숙하고 편안한 것과 숨겨져 있고 은폐되어 있는 것은 대립되는 것도, 무관한 것도 아닌 것”이 된다.<sup>27)</sup> 정리하자면 heimlich한 것이 ‘억압’의 지표인 접두어 un를 만나 unheimlich가 되듯이, ‘섬뜩함’은 본질적으로 억압된 것이 회귀할 때 환기되는 정동이다.<sup>28)</sup>

프로이트는 언캐니를 일으키는 대표적인 특징으로 ‘죽음’과 ‘분신’을 꼽는다. 개인의 정신과정에 있어 ‘섬뜩함’은 본래는 친숙하거나 자신의 일부였던 것이 억압되면서 멀어진 것, 기억되지 못한 것이며 이는 근본적으로 모든 삶의 목적인 ‘죽음’이라는 유기체의 실재를 지칭한다. 문명의 차원에서 죽음은 문명의 건설을 위해 우선적으로 억압되어야 하는 것이다. 이처럼 시체나 죽은 자의 생환, 귀신과 유령 같은 죽음의 형상들은 억압된 것의 회귀라는 섬뜩함의 표상들이다.<sup>29)</sup> 한편, 분신(Double)은 유일하다고 믿는 자아의 위치를 교란시키고 자아의 분할, 구분, 교체라 할 수 있는 상황을 불러일으킨다는 점에서 원초적 나르시시즘을 위협한다. 분신은 기실 자아의 각 변천 단계에서 떨어져 나온 것들이기에, 본래 자아의 일부였으나 자아로부터 추방되고 억압된 것이다. 자아는 분신이라는 외부의 대상에게 이 추방된 것들을 투사시켜 처치하거나 분리함으로써 내적 분열을 방어하고자 한다.<sup>30)</sup> 프로이트가 언캐니를 불러일으키는

27) 프로이트(2003), p. 409.

28) 프로이트(2003), p. 440.

29) 프로이트(2003), p. 434.

30) "These themes are all concerned with the phenomenon of the 'double', which appears in every shape and in every degree of development. Thus we have characters who are to be considered identical because they look alike. This relation is accentuated by mental processes leaping from one of these characters to another—by what we should call telepathy—, so that the one possesses knowledge, feelings and experience in common with the other. Or it is marked by the fact that the subject identifies himself with someone else, so that he is in doubt as to which his self is, or substituted the extraneous self for his own. In other words, there is a doubling, dividing and interchanging of the

대표적인 것으로 꼽은 ‘죽음’과 ‘분신’은 모두 ‘반복’이라는 강력한 섬뜩함의 형식으로 재현된다. 프로이트는 일상적이고 친숙한 것이라도 그것이 반복적으로 나타날 경우 자아는 ‘섬뜩함’을 느낀다고 설명했는데, 특히 그가 중요시 한 것은 충동에서 포착되는 ‘반복 강박’이다.

무의식 속에서 실제로 우리는 충동에서 기인하는 <반복 강박>을 구별해 낼 수 있다. 이 강박 관념은 아마도 충동들 자체의 가장 내적인 속성에 종속되어 있는 것일 텐데 쾌락 원칙을 넘어서는 만큼 상당히 강력한 것이어서 어떤 정신적 움직임들의 경우에는 마치 악령에 사로잡힌 것 같은 양상을 띠게 한다. 이 강박 관념은 어린아이들에게서도 매우 명료하게 나타나고 또 신경증 환자를 분석하는 과정을 부분적으로 지배하기도 한다. 이전의 모든 분석을 종합해 볼 때 우리는 내적인 반복 강박이라고 부를 수 있는 것이 바로 이상하게 두려운 것으로 느껴진다는 사실을 인정하게 된다.<sup>31)</sup>

For it is possible to recognize the dominance in the unconscious mind of a 'compulsion to repeat' proceeding from the instinctual impulses and probably inherent in the very nature of the instincts—a compulsion powerful enough to overrule the pleasure principle, lending to certain aspects of the mind their daemonic character, and still very clearly expressed in the impulses of small children; a compulsion, too, which is responsible patients. All these considerations prepare us for the discovery that whatever reminds us of this inner 'compulsion to repeat' is perceived as uncanny.<sup>32)</sup>

어린아이와 신경증 환자에게서 관찰되는 이러한 ‘섬뜩한’ 반복은 어떤 악마적인 힘에 휩싸인 것처럼 보이는 기이하고 두려운 것으로 관찰되었으며, 이는 1년의 시차를 두고 발표된 논문 「쾌락원칙을 넘어서」(Beyond the Pleasure Principle, 1920)에서 새롭게 도입한 죽음 충동(death drive)과 매우 밀접한 연관성을 가진다. 초기 프로이트는 충동을 성 충동과 자아보존 충동으로 보았으나 「쾌락원칙을 넘어서」에서 살아있는 유기체에게

---

self." (Freud(1955), p. 234.)

31) 프로이트(2003), p. 430.

32) Freud(1955), p. 238.

작동하는 새로운 충동 가설을 도입하게 되었다. 트라우마의 불쾌한 기억을 반복하고 전이하는 사례에서 추출한 이것을 죽음 충동이라 한다. 위 논문은 전쟁 트라우마에 시달리는 외상성 신경증 환자들의 꿈과 어린 아이의 실패(fort-da) 놀이의 관찰을 통해, 충격이나 상실에 대한 경험을 인간이 반복하는 정신 원리를 설명하고자 한 시도였다. 꿈이 소망 충족이라는 정신분석학의 전제를 고려할 때, 불쾌를 ‘반복’하는 이와 같은 사례는 성 충동으로 설명되기에는 불충분했다. 프로이트는 이에 인간에게는 파괴와 공격성을 갖춘 죽음 충동이 있다고 보았고, 놀이나 꿈을 반복함으로써 그것의 불쾌를 완화시키고, 자아가 해당 경험을 통제하는 능동적 주인이 되도록 도와주거나 상실한 대상에 대한 억압된 감정들을 처리하기 위해 작동한다고 생각했다. 그러나 본질적으로 죽음충동은 모든 긴장을 방출하고 무기물의 평형 상태로 돌아가는 점을 지향하고 있다는 면에서 쾌락원칙과 같이 보수적인 성질을 지닌 열반원칙을 따른다. 프로이트는 충동과 억압에 대한 가설을 개인의 차원 뿐 아니라 계통 발생의 측면에도 적용시켜, 「문명 속의 불만」(Civilization and Its Discontents, 1930)에서 문명은 충동의 억압 위에 건설되므로 모든 문명은 신경증적이며 불만족스러울 수밖에 없다고 주장하였다.<sup>33)</sup>

이처럼 프로이트가 언캐니를 불러일으킨다고 본 ‘죽음’, ‘분신’, ‘반복 강박’의 요소는 좀비의 문화적 상상과 매혹에 설득력 있는 논거를 마련해준다. 많은 괴물 가운데서도 좀비가 죽음에 대한 가장 외설적인 표상이라는 점은 의문의 여지가 없다. 좀비를 지칭하는 기표가 ‘살아있는 시

---

33) 프로이트는 문명으로의 이행을 억압을 토대로 한 에로스(타나토스) 간의 투쟁이라고 보았다. 죽음충동에 내재된 파괴와 공격성은 문명의 존속과 발달에 있어 가장 큰 위협이 되므로 사회와 집단은 리비도를 통해 결속하게 된다. 에로스는 죽음충동과 투쟁하며 그것의 힘을 약화시키거나 억제하기에, 문명의 진보는 곧 죽음충동을 포기하는 과정으로 이해할 수 있다. 에로스와 죽음충동은 복합되어 나타나며, 두 힘은 ‘묶음’과 ‘풀림’이라는 상반된 운동을 통해 어느 한 쪽의 힘이 지배적이 되는 것을 경계한다. 에로스가 건설과 동화, 결합을 지향하며 궁극적으로 모든 삶을 보존하는 통합력으로 규정될 수 있다면 죽음충동은 분리와 이화를 원칙으로 하며 파괴와 공격성으로 나타나고 모든 긴장이 소멸된 영점으로의 회귀를 지향한다. 충동의 투쟁 속에서 죽음충동이 역사적 형태로 외부세계에 돌려지면 전쟁으로, 반대로 외부에 대한 공격성이 에로스에 의해 제한되거나 좌절된다면 힘은 원래 그것이 왔던 장소로 나아간다.



체’와 ‘언데드’임을 상기해볼 때, 의미화되지 않는 불가능한 ‘그것(the thing)’은 삶과 죽음 어느 쪽에도 완전히 속하지 않는 낯설고 두려운 것으로서 회귀한다.<sup>34)</sup> 의식이 없고 말을 하지 못하는 좀비는 오로지 몸과 행위의 차원을 ‘반복’적으로 전시하면서 무의식의 내부에서 작동하는 충동의 움직임을 육화한다. 뱀파이어가 뛰어난 능력/재력과 세련된 취향으로 인간보다 더 인간에 적합하게 교정된 귀족적 괴물이라면, 좀비는 오로지 고집스럽게(*insist*) 지속되는 충동의 차원에 머무르는 것이다. 좀비는 ‘죽음충동’의 관념을 가장 강하게 노출한다는 측면에서 강력한 섬뜩함의 지위를 획득한다.<sup>35)</sup>

뱀파이어, 늑대인간, 유령, 되살아난 시체, 외계인, 안드로이드와 같은 다양한 언데드군(群) 속에서 좀비야말로 인간과 가장 닮아있으며 인간이 곧 괴물이 되어버린 시대에 대한 정확한 분신의 지위를 획득할 수 있다. 좀비는 고도의 과학 기술도, 거창한 서사도, 이성을 유혹하는 매력도 필요로 하지 않는다. 단순히 ‘무는 행위’나 ‘접촉’을 통해서 누구나 쉽게 좀비가 될 수 있기에 좀비는 이웃, 가족, 친구라는 가장 평범하고 친숙한 존재를 낯선 타자로서 회귀시킨다.<sup>36)</sup>

...좀비 영화의 등장인물에게 있어서 충격이 되는 점은 고집스럽게 그의 뒤를 쫓으면서 살며시 다가와 섬뜩하게 하는 형상을 통해 과거에는 가장 친했던 이웃의 존재를 알아차리는 것이다. (그렇기 때문에 좀비들, 이러한 정말로

34) “but zombies are mute. They are more silent even than ghosts, but they resemble them in that they are revenants, forced to live suspended I time, neither fully alive nor fully dead, in a state of anomie degree zero, disaffection to the point of numbness. But they are all too living in their living death, yet absent in presence, and they figure the elusiveness of meaning itself.” (Marina Warner, *Phantasmagoria: Spirit Visions, Metaphors, and Media Into the Twenty-First Century*, Oxford; New York: Oxford University Press, 2008, p. 358.)

35) 엄밀한 의미에서 살아있는 시체, 산죽음으로서의 ‘living’ dead와 죽지 않는 자, 언데드 ‘un’dead는 구분해야 한다는 것이 필자의 생각이지만 관련 연구서들이 좀비를 living dead와 undead로 혼용해 사용하고 있고, 본고의 주된 관심이 아니므로 여기서는 그대로 따르도록 하겠다.

36) 모리 마사히로(Mori Masahiro)의 언캐니 밸리(Uncanny Valley)에 의하면 좀비는 인간과의 유사성이 가장 높으나 호감도의 측면에서 최저치를 기록한다. 즉 인간과 가장 닮았지만, 보는 이로 하여금 가장 혐오감을 느끼게 한다는 측면에서 좀비는 언캐니의 극단에 위치하는 것이다. (Bishop, 앞의 책, p. 110.)

언캐니한 인물들은 지구상의 인간의 몸에 침입하는 외계인과는 대비되어야 한다. 외계인들은 인간처럼 보이고 또 인간처럼 처신하지만 실제로는 인류에 낯선 반면, 좀비들은 더 이상 인간처럼 보이지도 또 행동하지도 않는 인간들이다. 외계인의 경우 우리는 우리에게 아주 가까운 인물-아내, 아버지, 아들이 외계인이라는 것, 외계인에 정복되었다는 것을 갑자기 깨닫게 되는 반면, 좀비의 경우 충격은 이 낯선 섬뜩한 존재가 우리에게 가까운 누군가라는 사실이다.)<sup>37)</sup>

잘 안다고 믿어 온 일상은 묵시록적 폐허가 되고, 내가 인간으로서 살아남기 위해서는 좀비가 되어버린 가족이나 연인을 처치해야만 한다. 생존자에게 진정으로 충격적인 것이 바로 이러한 지점이다. 좀비가 내게 가깝고 익숙한 누군가의 모습이라는 것, 그것이 과거나 미래가 아닌 ‘현재’ 속에서 출몰한다는 것, 초자연적이거나 외부적인 장소가 아니라 일상에서 출현하여 익숙한 것을 낯설게 만든다는 점이다.<sup>38)</sup> 궁극적으로 좀비와 마주한 생존자에게 발생하는 두려움의 영점(zero degree)은 자신도 좀비의 일부가 되어 혐오스러운 시체로 전락해버릴지도 모른다는 자아 상실의 불안이다. 이처럼 낯선 것이 실은 친숙한 것이란 언캐니의 특징은 과거에는 우리 의식 속에 있었으나 억압의 과정에서 소외되어 버린 ‘무의식적인 것’에 다름 아니다. 프로이트는 접두어 ‘un’을 억압의 지표로 이해했지만 좀비가 한때 우리 자신이었던 것, 그러나 망각해버린 것이란 인식적 깨달음은 ‘un’이 변증법적 역전의 의미로도 이해될 수 있음을 보여준다. 내가 두려워하는 괴물이 실은 가장 내밀한 존재라는 것, 괴물이 혐오스럽게 왜곡되어 있을수록 그것은 사실 나 자신과 닮아있기 때문이라는 것이 바로 ‘섬뜩함’이 들려주는 진실인 것이다.<sup>39)</sup>

37) 슬라보예 지젝/마르쿠스 가브리엘, 『신화 광기 그리고 웃음』, 임규정 옮김, 인간사랑, 2011, p. 191.

38) 월러는 좀비를 드라큘라보다 더 현대적인 언데드로 보았는데, 드라큘라가 주로 유럽을 무대로 등장하는 데 반해 리처드 매드슨과 조지 로메로의 살아있는 시체들은 현재 미국을 배경으로 출몰하면서 우리가 사는 세상이 얼마나 무력하게 무너지는지를 통렬히 비판한다고 지적하였다. (Gregory A. Waller, *The Living and the Dead: slaying vampires, exterminating zombies*, Urbana: University of Illinois Press, 2010, pp. 233~238.)

39) 리처드 커니, 『이방인 신 괴물』, 이지영 옮김, 개마고원, 2004, pp. 134~135.

섬뜩함은 상상력 속에서 억압된 무의식의 창조물로 재현된다. 환상물 속에서 분신은 자아의 또 다른 분열이며, 이 자아를 타자에게 투사시킴으로써 자신의 내적분열로부터 스스로를 지키려 한다. 그러나 섬뜩함이 가르쳐주는 것은, 이 타자화된 것이 억압되어 회귀한 우리 자신이라는 것이다.<sup>40)</sup>

좀비가 국가나 사회로부터 타자화된 집단이나 계급을 빈번히 표상해 온 것도 이 때문이다. 괴물들은 억압의 강도만큼 혐오스럽게 일그러진 모습으로 나타나 현재를 위협하고 다시 제거된다.<sup>41)</sup> 언캐니한 것은 트라우마와 역사적 희생과 같은 절대로 말해질 수 없는 것들에 대해 말하며, 괴물의 모습을 통해 이를 구체화한다.<sup>42)</sup> 괴물에 대한 상상력이 역사적 함의를 가지는 것도 이러한 측면이다.<sup>43)44)</sup>

다른 한 편으로 “살아 있는 시체들의 귀환”은 정당한 장례식의 뒤집힘이다. 장례식이 상실에 대한 체념과 수용을 함축하는 반면 죽은 자의 귀환은

---

40) 커니, 위의 책, p. 134.

41) 무의식은 사회질서와 이데올로기에 반하는 내용, 즉 금지된 욕망, 충동, 쾌락원칙의 만족을 추구하기에 위협하고 불길한 것, 위협적인 것으로 간주되며 불안과 두려움, 처벌에 대한 공포와 관련된다. 괴물이 등장하는 상상력은 현실에서 억압된 것, 결핍된 것, 말하기 어려운 것들에 대한 회귀가 이루어지는 공간이며, 괴물과 마주한 자아는 그것을 차단함으로써 불안과 공포를 정화했다고 믿길 원하지만 언캐니한 것이 원래는 친숙한 것이었던 지적을 상기한다면, 괴물이란 원래 우리 자신의 것이었으나 억압되어 낯설어진 무엇임을 깨닫게 해준다.

42) 커니, 위의 책, p. 133.

43) “프로이트의 생각에 의하면 문명은 절대로 자연 상태를 소멸시킬 수 없다. 문명이 정복하고 억압하는 것, 다시 말하면 쾌락원칙의 요구는 문명자체 안에서 존재하기를 계속한다. 무의식은 패배한 쾌락원칙의 목적을 그대로 보존한다. 외부의 현실에 위축되거나 자기의 목적을 달성할 수 없게 될 경우에도 쾌락원칙의 힘은 무의식 가운데 생존할 뿐 아니라 여러 가지 방법으로 쾌락원칙에 대체된 현실에 영향을 미친다. 억압된 자들의 귀환은 문명의 금지되고 은폐된 역사를 형성한다. 이러한 역사의 탐구는 개인의 비밀뿐 아니라 문명의 비밀을 드러낸다. 프로이트의 개인심리학은 바로 그 본질에서 사회심리학이다.” (허버트 마르쿠제, 『에로스와 문명』, 김인환 옮김, 나남, 2004, p.34. 밑줄은 인용자.)

44) 초창기 재현 속에서 좀비는 주인에 예속된 프롤레타리아 계급, 특히 공장 노동자나 남성주체에게 예속된 여성으로 나타났으며, *Night of the Living Dead*에서는 미국의 중산층과 베트남 전쟁의 트라우마를, *Dawn of the Dead*는 당시 만연해있던 소비물질주의가 향락의 차원에서 작동하는 소비자 집단을, *Day of the Dead*는 수용소에 갇혀 생체실험을 당하는 전쟁 포로와 세계 2차 대전 기억을 환기시킨다.

그들이 전통의 텍스트 안에서 정당한 자신의 위치를 찾을 수 없다는 사실을 의미한다. / 물론 대학살 holocaust과 굴락 수용소군도 gulag라는 엄청난 외상적 사건 둘은 20세기에 죽은 자의 귀환을 보여주는 대표적인 사례들일 것이다. 그 희생자들의 망령은 우리가 그들에게 적절한 장례식을 치러줄 때까지, 다시 말해 그들의 죽음에 대한 외상을 우리 역사의 기억 속으로 통합시킬 때까지 계속해서 “살아 있는 시체들”로서 우리를 추적하게 될 것이다.<sup>45)</sup>

생존자는 좀비를 처치함으로써, 좀비 사태를 ‘종결지은 것으로 믿어지는 환상(백신)’을 발명함으로써, 좀비 무리가 있는 지역을 벗어남으로써 불안과 위협으로부터 자신(개인)과 생존 공동체(사회)를 지켜냈다고 믿는다. 그러나 이러한 통합은 번번이 실패할 수밖에 없으며, 섬뜩함을 자아내는 억압된 것은 반복해서 회귀한다.<sup>46)</sup>

45) 슬라보예 지젝, 『빼딱하게 보기』, 김소연 옮김, 시각과 언어, 1995, p. 56.

46) 마르쿠제는 억압된 것의 회귀는 세대의 기억이라는 역사적 요인에서 논해질 때 그 비판적 기획을 획득할 수 있다고 보았다. 유아기의 근친상간적인 환상을 거부하고 정신적 성숙을 이루는 개인의 내적 과정을 부모의 권위로부터의 이탈이라 한다면, 문화의 진보에 있어 가장 중요한 대립은 친구세대의 갈등이기 때문이다. 개인의 정신과 역사적 차원에서 억압된 것 사이에 차이가 있다면, 후자는 특정한 충동의 투사 없이도 사회 제도와 이데올로기를 통해 각성된다는 것이다. 원시적 아버지와 달리 문명화된 역사적 아버지는 더 이상 사적(私敵)인 형태가 아니기 때문이며, 아버지의 기능은 아들을 사회구성원으로 훈육하는 여러 대리자의 모습과 같이 구조적인 것으로 옮겨가기 때문이다. 그러나 제대 등을 통해 억압하는 아버지가 확장될수록 죄의식의 깊이도 깊어진다. 이는 원시 문명과 달리 진보한 문명에서 아버지에 대한 공격은 국가와 사회 전체의 위기와 파멸을 초래할 정도로 위협적인 것으로 간주되기 때문이다. 따라서 지배질서에 대한 혁명은 항상 자기패배적인 요소를 품게 되며, 죄의식은 반항하는 아들들과 그들이 반항하는 아버지와의 동일시로 인해 발생한다. 마르쿠제는 이러한 억압된 것의 회귀가 이루어지고 그것의 억압으로부터 해방되고 화해하는 공간으로서 예술적 상상력의 중요성을 이야기하였다. 그에 따르면 예술이야말로 유일하게 억압에 굴복하지 않는 자유로운 영역이기 때문이다. 예술은 현실에서 “결여되었음에도 불구하고 기존의 언설과 행동세계에 가장 금기되는 가능으로서 항상 따라다니는 것”을 이야기하는데, 문화 속에서 재현된 끔찍하고 기괴하게 낯선 존재들이 불러일으키는 두려움은 억압된 것의 회귀가 이루어질 때 양산하는 정동과 원 기억에서 파생된 응축과 전치에 의해 왜곡된 표상이 결합하여 나타난 증상이다. (마르쿠제, pp. 99~101; p. 115.)

## B. 역사적 기억의 회귀

영국의 낭만주의 시인 로버트 사우디(Robert Southey)는 *History of Brazil* (1819)에서 좀비라는 이름의 지도자가 이끄는 탈주 노예들의 유토피아 공동체<sup>47)</sup>에 대해 기술하였다.

그들은 선출된 지도자의 통치를 받았는데, 이 지도자는 용맹스럽고 정의로운 자 중에 선택되며 사는 동안 직위를 수행하였다. 좋은 평판과 경험을 가진 자들은 길잡이로서 그에게 접근할 수 있도록 허락되었다. 지도자는 완전한 충성심으로 섬겨졌다. 그들 중 어느 누구도 권력을 추구한 음모나 분투를 벌인 적이 없다고 알려졌다. 아마도 이러한 복종심에는 종교적인 감정이 기여를 했을 것이다. 그를 부르는 호칭이었던 ‘좀비’는 앙골라어로 ‘신’의 이름이었다.

They were under the government of an elective Chief, who was chosen for his justice as well as his valour, and held the office for life: all men of experience and good reputation had access to him as counsellors: he was obeyed with perfect loyalty; and it is said that no conspiracies or struggles for power had ever been known among them. Perhaps a feeling of religion contributed to this obedience; for Zombi, the title whereby he was called, is the name for the Deity, in the Angolan tongue.<sup>48)</sup>

좀비가 언급된 최초의 영어권 기록으로 알려진 이 책에서 사우디는

---

47) 사우디는 이 집단을 팔마레스(Palmares)라고 기술하고 있다. 흑인 노예들의 연대 집단을 킬롬부(Quilombu)라고 부르는데 팔마레스는 브라질의 대표적인 킬롬부로 여겨진다. 이 이상적인 공동체는 1600년경부터 약 100년간 유지되었으며 이후 네크리튀드 운동으로 계승되어 백인중심주의와 자본주의 수탈에 저항하는 킬롬비즘(Quilombismo) 정신으로 나타났다. 17세기경 팔마레스 킬롬부를 이끈 지도자는 “강가 줌바(Ganga Zumba)”와 “강가 좀비(Ganga-Zumbi)”였으며 전쟁의 신으로 숭상되었다. 오늘날 킬롬부는 식민지배에 저항하는 노예들이 일으킨 탈식민화 운동이라고 평가받고 있다. (김영철, 「브라질의 탈식민화, 킬롬부 - 아메리카와 아프리카 식민성의 만남」, 『이베로아메리카』 11(2), 2009 참조.)

48) Robert Southey, *History of Brazil*, 1819, p. 24.

“Zombi”가 “악”(evil)이나 “주인”(Lord)같은 개념이 아니라 “신”(Deity)이라고 강조했다. 좀비는 지혜롭고 정의로운 지위의 이름이며 반-노예 정신으로 공동체를 결속시키는 신성한 “정신”(spirit)이었다. 마리나 워너(Marina Warner) 역시 ‘zombie’가 카리브 제도의 민속담, 귀신 이야기, 기록물에서 광범위하게 사용되는 단어 ‘jumbie’에서 유래했으며 본래 ‘spirit’을 뜻하는 말이라 보았다.<sup>49)</sup> 웨이드 데이비스(Wade Davis)는 ‘zombie’가 콩고어 ‘nzambi’에서 유래했으며 이는 “사자(死者)의 영혼(spirit of a dead person)”을 의미한다고 설명했다.<sup>50)</sup> 좀비의 기원이 ‘혼’을 의미한다는 위의 견해들은 현대 문화 속 좀비가 ‘몸’의 개념으로 이해되는 것과 반대되는 듯 보인다. 한스 애커만(Hans W-Ackermann)과 재닌 고티에(Jeanine Gauthier)는 아프리카 전승에서 “혼 없는 몸”(soul-less bodies)과 “몸 없는 혼”(bodyless souls)이라는 두 유형의 좀비를 발견했다.<sup>51)</sup> 일견 상충되는 듯 보이는 두 좀비는 ‘노예가 되어 팔려간다’는 공통적인 서사를 공유하고 있다. 신체뿐 아니라 영혼 또한 물질처럼 사로잡혀 판매될 수 있다는 믿음은 인간의 노동을 상품으로 전락시킨 노예제의 역사와 밀접하게 관련된다. 멜빌 허스코비츠(Melville Herskovits)가 부두교의 발원지인 베냉에서 수집한 전설은 이러한 믿음을 집약적으로 보여준다.

주술사의 모략에 의한 것이 분명한 죽음을 맞은 후, 사람들은 매장되었다가 무덤에서 꺼내져 떠나면 땅에 노예로 넘겨졌다.

after dying an apparent death by the machinations of a sorcerer, people were buried, taken out of their graves, and then let to servitude in a faraway land.<sup>52)</sup>

49) Warner, 앞의 책, p. 357.

50) Wade Davis, *Passage of Darkness: The Ethnobiology of the Haitian Zombie*, Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1988, p. 57.

51) Hans-W. Ackermann and Jeanine Gauthier, "The Ways and Nature of the Zombi", *The Journal of American Folklore* (104-414), 1991, p. 466.

52) 아이티에서도 ‘적절히 매장되지 못한 자들’은 주술사의 지배를 받는 것으로 믿어졌다. (Melville J. Herskovits. *Dahomey, an Ancient West African Kingdom*, Evanston Ill.: Northwestern University Press, 1967, p. 243; as cited in Hans-W. Ackermann and Jeanine Gauthier(1991), p. 478.)

이처럼 줌비는 아메리카 대륙의 식민화 역사와 “부인할 수 없고 독특한 관계(undeniable and unique connection)”<sup>53)</sup>를 맺고 있다. 18세기 생 도맹그(아이티)는 프랑스의 해외무역의 3분의 2를 차지하는 유럽 노예무역에서 단일 시장으로는 최대 규모의 식민지였다.<sup>54)</sup> 더 높은 수익 창출을 위한 가혹한 노동 속에서 흑인 노예들의 사망률을 나날이 증가하였고, ‘죽은 노동력’을 대체하기 위해 아프리카에서 더 많은 ‘재고품’이 수입 되었다.<sup>55)</sup> 그 결과 18세기말 생 도맹그의 흑인 노예 숫자는 50만 명에 이르렀고 백인과 혼혈 농장주의 숫자는 불과 3만 6천명에 그쳤다. 이러한 억압 속에서 노예 ‘마캉달’이 3000명에 달하는 백인들을 독살하자, 생 도맹그의 농장주들은 언제 반란이 닥쳐올지 모른다는 공포에 휩싸이게 되었다. 1791년 아이티 혁명 전야 결행된 부크망 의식은 백인을 몰아내고 자유를 쟁취하자기 위해 죽음도 불사하겠다는 결속과 맹세의 의식이었다. 아이티 노예들에게 부두교는 실로 중요한 역할을 하였다. 팔려온 노예들은 각기 다른 부족 출신으로 언어가 통하지 않았고 한때 적으로서 싸웠으며 전쟁 포로들을 노예상인에게 팔아넘기기도 했다. 서로의 대한 배신과 증오의 경험이 있었던 노예들이 공통의 적과 맞서 싸우기 위해서는 연대의식이 필요했고 특히 혁명의 쟁취라는 ‘불가능해 보이는 위업의 달성’ 앞에서는 특별히 강한 결속력이 요구되었다. 부두교는 아프리카와 생 도맹그를 묶어주는 ‘기억’으로서 흑인 디아스포라들의 기원과 정체성을 제공해주었으며 저항 의지를 뒷받침해주는 힘이 되어주었다. 수잔 벅모스(Susan Buck-Morss)는 아프리카인들의 민간신앙이 강제 이주의 역사와 더불어 아메리카 대륙으로 ‘전해졌다’는 견해에 반대하면서, 아이티 부두교는 역사적 사건들에 반응하여 형성된 “독특한 알레고리적 관찰 양식”<sup>56)</sup>으로 보아야 한다고 주장했다. 한

53) Bishop, 앞의 책, p. 38.

54) 시 엘 아르 제임스, 『블랙자코뱅』, 필맥, 2007, p. 21.

55) 생 도맹그 노예 수입은 1720년에 4만 7천명이던 것이 1789년에는 46만 명에 이르렀다. (제임스, 위의 책, p. 11.)

56) 벅모스는 “의미의 영속성에 대한 그러한 확신은 살아 있는 현재 안에 마음 편히 머무는 자들, 앞을 향해 나아가는 시간의 진행이 진보로 나타나며 물질적 쇠락에도 불구하고 역사가 온전한 상태로 남아 있는 자들의 호사”라고 비판하면서, 아프리카 출신의 아메리카 노예들에게 주어진 경험은 부두교의 심대한 변화를 가져왔다고 지적한다. (수잔 벅모스, 『헤겔, 아이티, 보편사』, 김성호 옮김, 문학동네, 2012, pp.

편, 부크망 의식에서 칭송되고 노래된 신들 사이에 장 좀비(Jean Zombi)라는 기이한 존재가 포함되어 있었다. “주인들과 노예, 백인과 흑인과 몰라토, 그리고 구세계와 신세계의 사이(between masters and slaves; white, black, and mulatto; old world and new)”<sup>57)</sup> 즘음에 있는 듯 보이는 이 이름은 좀비가 아이티의 역사적 기억이 중첩된 복합적인 기표임을 보여주는 예이다. 아이티의 역사적 과정 속에서 부두교는 심대한 변화를 겪었고 좀비에 담긴 의미 역시 다양하게 분화 될 수밖에 없었다. 좀비는 “여러 사건에 맞게 다양하게 구성되고 개작”되면서 “부두의식에서 행해지는 망령과 인간의 결합뿐 아니라 독립을 위해 투쟁했던 아프리카인과 크레올인, 흑인과 황인의 규합이 구체화된(Zombi crystallizes the crossing not only of spirit and man in voodoo practices but the intertwining of black and yellow, African and Creole in the struggle for independence)”<sup>58)</sup> 기표가 되었다. 조안 데이언(Joan Dayan)은 좀비를 노예제와 아프리카에서 신세계까지의 항해, 그리고 생 도맹그의 토양에서 일군 혁명의 경험과 식민화의 기억을 내포하고 있는 “무감동, 익명성, 상실의 가장 강력한 상징”이라고 결론 내린다.<sup>59)</sup>

이러한 전통들이 들려주는 역사는 동일성과 모순에 대한 우리의 관념을 거부한다. 어떤 사람이나 사물은 동시에 둘 혹은 그보다 많은 수의 것이 될 수 있다. 단어는 두 개의 뜻을 가지거나, 양가적이거나, 모순될 수 있다. 헌신과 복수라는 의례를 통해 거듭되는 단어 의미의 질적, 양적인 확장은 우리로 하여금 점점 모호해지면서도 명확해지는 무언가를 목도하게 한다. 그 무언가는 이것을 의미할 수도 있지만, 또 저것이기도 하다.<sup>60)</sup>

The history told by these traditions defies our notions of identity and contradiction. A person or thing can be two or more things simultaneously. A word can be double, two-sided, and duplicitous. In this broadening and

---

176~177.)

57) Joan Dayan. *Haiti, History, and the Gods*, Berkeley: University of California, 1995, p. 35.

58) Dayan, 위의 책, p. 36.

59) “Born out of the experience of slavery, the sea passage from Africa to the New World, and revolution on the soil of Saint-Dominique, the zombi tells the story of colonization” (Dayan, p. 37; 번역은 벽모스(2012), 위의 책, 각주 119번 참조.)

60) Dayan, 위의 책, p. 33.



multiplying of a word's meaning, repeated in rituals of devotion and vengeance, we begin to see that what becomes more and more vague also becomes more distinct: it may mean this, but that too.

1915년 아이티는 다시 한 번 노예제의 기억이 되살아나는 경험을 하게 된다. 미국이 아이티를 점령하면서 내세운 명분은 “이 섬을 근대화하는 것으로, 도로와 병원, 학교를 건설하고 안정된 민주주의 정부를 설립하는 것(modernize the island—building roads, hospitals, and schools-and to establish a stable democratic government)”이었다.<sup>61)</sup> 그러나 근대화 과정에서 수반된 가혹한 노동과 불평등한 처우는 아이티 인들에게 과거의 트라우마를 떠올리게 만들었고, 이제 노예제의 기억은 20세기 근대화의 역사로 옮겨지게 되었다. 미국에서 좀비의 이야기가 급증 하게 된 것 역시 이 즈음이다.<sup>62)</sup>

1929년 윌리엄 시브룩(William B. Seabrook)의 기념비적인 여행기 *Magic Island*가 출간되었다. “아마도 1930년대 이전, 영어로 쓰인 아이티 관련 연구 중 유일하게 상세하고 읽을 만한”<sup>63)</sup>것으로 평가받는 이 책은 출간 직후 베스트셀러에 등극하면서 부두교와 좀비의 이미지를 대중적으로 널리 전파하는데 결정적인 역할을 하였다.<sup>64)</sup> 할리우드 최초의 좀비 영화 *White Zombie*(1932)의 모태가 된 이 여행기에서 시브룩은 좀비에 대해 다음과 같이 기록하고 있다.

좀비는 무덤에서 왔지만 유령도 부활한 나사로 같은 자도 아니었다. 현지 인들에 따르면, 좀비는 영혼이 없는 인간의 시체이며, 여전히 죽었으나 무덤에서 꺼내져 주술에 의해 기계적인 삶을 부여받은 것이다. 좀비는 죽은 몸통이며 마치 살아있는 것처럼 걷고 행동하고 움직이도록 만들어진 것이다. 이러한 일을 행할 수 있는 능력을 가진 사람들은 매장된 지 얼마 지나지 않은 무덤으로 가서 아직 썩지 않은 시체를 꺼내고, 움직이도록 자극을 준 뒤 하

---

61) Gary Rhodes, *White Zombie: Anatomy of a Horror Film*, Jefferson, NC: McFarland, 2001, p. 71.

62) Dayan, 앞의 책, p. 37.

63) Phillips, 앞의 책, p. 30.

64) 시브룩의 여행기는 이데올로기적 함축성을 띠고 재현된 아이티에 관한 원전이 되었다. (Phillips, 앞의 책, p. 27.)

인이나 노예로 만든다. 종종 어떤 범죄를 위임시키거나, 더 많은 경우 거주지나 농장에서 무디고 고된 노동을 하도록 시키고 만약 넘어지거나 하면 말 못하는 짐승처럼 때린다.

the zombie came from the grave, it was neither a ghost, nor yet a person who had been raised like Lazarus from the dead. The zombie, they say, is a soulless human corpse, still dead, but taken from the grave and endowed by sorcery with a mechanical semblance of life-it is a dead body which is made to walk and act and move as if it were alive. People who have the power to do this go to a fresh grave, dig up the body before it has had time to rot, galvanize it into movement, and then make of it a servant or slave, occasionally for the commission of some crime, more often simply as a drudge around the habitation or the farm, setting it dull heavy tasks, and beating it like a dumb beast if it slackens.<sup>65)</sup>

시브룩은 좀비라는 새로운 괴물<sup>66)</sup>이 전설이 아닌 현실에 실재하는 존재라는 이야기를 현지인들로부터 듣게 된다. 아이티 좀비들은 미국의 사탕수수 공장에 동원되는 노동력의 일부로, 자신이 누군지도 모르고 말도 하지 못하지만 소금을 먹으면 주술에서 풀려나 무덤을 찾아 해매며 울부짖는다고 전해진다. 좀비의 무시무시한 이야기는 식민지 농장에서 근대식 공장으로 옮겨졌으며, 아이티 인들에게 식민지배와 노예제의 기억을 지속적으로 환기시켰다.<sup>67)</sup> 1980년대 아이티에서 실제 좀비 사례를 연구한 웨이드 데이비스(Wade Davis)는 좀비가 사회적 처벌의 형태임을 밝혀냈다. 모든 아이티 농부들이 두려워하는 것은 “좀비에게 해를 입는 것이 아니라 바로 좀비가 되는 것(In Haiti, the fear is not of being harmed by zombies; it is fear of becoming one)”이며 이것이 아이티의 무시무시한 현실이었다.<sup>68)</sup> 실제로 18년 동안 좀비생활을 한 것으로 밝혀진 클레어비우스 나르시스의 사례는 서양 의학계의 큰 주목을 끌었는데,<sup>69)</sup> 데이비스의

---

65) William Seabrook, *Magic Island*, New York: Harcourt, Brace and Co, 1929, p. 93.

66) 시브룩은 좀비를 유령이나 늑대인간처럼 친숙한 괴물이 아니라 완전히 새롭고 토착적인 공포로 기술하고 있다.

67) Dayan, 앞의 책, p. 37.

68) Wade Davis, *Serpent and the Rainbow*, New York: Warner Books, 1987, p. 79.

연구에 따르면 나르시스는 가족과 마을의 합의 아래 추방을 당한 자로, 근대 아이티에서 좀비가 되는 것은 사회의 규약을 어긴 자에게 가해지는 처벌의 형식이었다.<sup>70)</sup> 이처럼 좀비에게 내재된 트라우마적 기억은 국가와 사회의 억압을 합리화 시켜주는 이데올로기적 장치로서 활용되었고, 이를 위반하는 자는 ‘좀비’가 되어 공동체에서 추방당하거나 배제되었다.<sup>71)</sup>

### C. 묵시록, 시민 주체, 해결불가능성

좀비의 등장과 좀비 서사의 본격적인 발현은 20세기의 역사적 사건들과 사회적 갈등의 영향을 받아 촉발되었다. 좀비가 본격적으로 묵시록적 상상력과 결합한 것은 1960년대 후반으로, 당시 미국 사회에는 시간이 다 했다는 종말적 관념이 퍼져 있었다. 2차 대전과 홀로코스트, 히로시마 원폭은 인간에 대한 신뢰의 상실과 핵이 야기하는 재앙으로 전 지구적 자멸이 가능하다는 의식을 촉발시켰고, 정치적·공적 신뢰의 붕괴, 인권운동과 사회적 갈등, 베트남 전쟁의 후유증 같은 사건들을 통과하면서<sup>72)</sup> 80년대에는 국제 관계의 위기와 핵으로 인한 공포, 환경 파괴 등이 야기하는 불안까지 가중되었다.<sup>73)</sup>

69) 당시 하버드 대학 박사과정 학생이었던 데이비스는 의학계의 부탁을 받고 아이티로 파견되었다. 나르시스를 좀비로 만든 독이 무엇인지 밝힐 수 있다면 현대 의학계의 난제인 안정적인 마취제 개발에 큰 도움이 될 것으로 판단되었기 때문이다. 이 사건은 전 세계 언론에 보도되며 화제가 되었으며 국내 언론에도 보도가 되었다. (관련 기사로는 『경향신문』, 1983년 10월 14일 참조.)

70) “to punish those who broke the codes of the society” (Wade Davis, 위의 책, p. 250.)

71) 이러한 맥락에서 비숍은 사회적 처벌로서 행해진 좀비형(刑)을 알튀세르의 이데올로기적 국가 장치의 형식으로 해석한다. (Bishop, 위의 책, pp. 52~56.)

72) 각 사건들이 어떻게 묵시록적 플롯을 촉발시켰는가에 대한 논의는 Julian Cornell, *The End at the End: Apocalyptic cinema at the Close of a Millennium*, NY: New York University, 2011 참조.

73) Scott W. Poole, *Monsters in America: our historical obsession with the hideous and the haunting*, TX: Baylor University Press, 2011, p. 101.

2001년 미국은 자신의 내부적 붕괴를 생생하게 목격하였고 이제 안전한 일상이라는 환상은 깨지게 되었다. 9.11사태의 트라우마 이후 테러리즘에 대한 공포와 이슬람주의에 대한 혐오가 만연하게 되었고, 미군이 이라크 전쟁에서 저지른 비인권적 행태가 알려지면서 좀비는 마침내 하위문화에서 주류 문화로, B급 영화에서 블록버스터 영화로, 걷는 좀비에서 빠른 좀비(fast zombie)<sup>74)</sup>로 진화하며 세계를 무대로 활주하기 시작하였다. 이처럼 좀비는 사회 격변과 정치적 위기가 후기 근대적 상황 하에 전 지구적으로 일상의 삶에 스며든 것을 반영하며, 인간 자체와 세계에 대한 묵시록적 전망이 집약적으로 드러나는 양식이라 평가할 수 있다.

서사가 시간의 통제에 대한 인간의 원초적 이해를 기반으로 한다면,<sup>75)</sup> 좀비 서사는 세계라는 가장 강력한 기표를 붕괴시킴으로써 어떠한 중심도 자리 잡지 않은 역사의 열린 틈을 지향한다.<sup>76)</sup> 연속적인 것처럼 간주되는

74) 일반적으로 빠른 좀비의 효시는 대니 보일의 *28Days Later*로 여겨진다. 로메로의 *Night of the Living Dead*에서 바바라를 쫓아다니는 ‘프랑켄슈타인의 괴물을 닮은 좀비’를 원형으로 보는 견해도 있지만, 이는 빠른 좀비가 가진 특성을 고려하지 못한 것이다. 빠른 좀비의 두드러진 특성은 ‘죽음의 과정 또는 매장의식’을 생략할 정도로 ‘좀비로의 전환’이 빠르다는 것, 오늘날 세계화 시대의 조건을 반영하듯 바이러스의 침투와 확산 역시 빨라졌다는 것, 가공할 폭력성과 신체를 갖추었다는 것 등을 꼽을 수 있다.

75) 서사 속에 드러나는 묵시록적 사고는 삶과 세계의 불가해성과 존재의 불안함을 극복하고자 상상력을 통해 허구적 조화와 질서를 부여해온 인간의 정신과정이다. “세계 속에서 자신의 궁핍(poverty)을 자각하며 살아가는 인간이 갖게 마련인 묵시록적 갈망”은 오직 허구적 상상력의 창조를 통해서만 충족될 수 있으며, 이러한 면에서 서사의 결말과 종말론적 사고는 모두 혼돈을 감식하고 대적하려는 인간의 근본적이고 보편적인 욕구와 필요성에 의해 창안된 이미지이자 허구라고 할 수 있다. 묵시록적 유형들—제국(empire), 퇴폐(decadence)와 쇄신(renovation), 진보(progress)와 재난(catastrophe)—은 역사 속에서 자양을 공급받으며 우리가 처해 있는 ‘한가운데에서’부터 세계를 이해하는 방식들의 기초에 의거하여 등장한다. (프랭크 커모드, 『종말 의식과 인간적 시간: 허구이론의 연구』, 조초희 옮김, 문학과 지성사, 1998, p. 42.)

76) 테리 해폴드(Terry Harpold)는 역사의 종언 이후를 살고 있는 지금을 ‘과도기적’ 유예 시간으로 보면서, 이 시대는 살아있는 것도 죽은 것도 아니라고 말한다. 두 질서(역사와 포스트-역사 사이) 모두에 속하며, 역사의 연속성에 대한 측정할 수 없는 휴지(休止), 그것이 포스트 히스토리의 영속적인 위기상태로 내려앉은 것이라는 것이다. 해폴드는 커모드의 표현을 빌려 현 시대를 ‘짐승이 통치하는 과도기’이자 ‘좀비의 시대’라 부른다. 좀비 서사가 그려내고 있는 시간은 ‘완전히 묵시록적’이지 않은, 인간과 ‘살아있는 시체’들이 공존하는 유예적 시간이기 때문이다. 따라서 좀비 서사의 결말 역시 항상 불확실하다. (Stephanie Boluk and Lenz Wylie, 앞의 책, p. 12.)

역사의 틈새에 돌연히 벌어진 ‘살아있지도 죽지도 않은’ 묵시록적 시간은 ‘살아있는 시체’라는 금지된 영역의 존재들이 배회하는 시간이다. 그간 지배질서의 현실강령이 억압하고 배제해 온 것들이 좀비의 형태로 회귀하고 ‘문명 속의 불만’이 바이러스의 충동체를 빌려 풀려난다. 불가능한 시간에 대한 문화적 상상은 불가능한 존재의 회귀를 통해 초자아의 검열로 인해 말해질 수 없었던 것들을 발화하는 것이다. 묵시록(apocalypse)이라는 단어가 ‘uncovering’에서 비롯된 것처럼,<sup>77)</sup> 좀비는 전염병 수사와 결합하여 문제적 세계를 처벌하고 억압된 것을 ‘드러내는’ 역할을 수행한다. 특히 그것이 겨냥하는 바는 자본주의의 환상이 은폐하는 것들로, 좀비 사태의 발발은 교환 시스템의 즉각적인 정지와 국가의 붕괴를 초래하고, 생존자들은 물품 확보를 위해 쇼핑물로 몰려들지만 회소성(Ananke)의 원칙 아래서 단결은 무너지고 집단 간의 무자비한 학살과 폭력이 벌어진다. 정지된 교환 시스템 안에서 살아남는 데 필요한 것은 대상의 교환 가치가 아니라 순수한 사용 가치이므로, 좀비 서사는 상품의 물신성을 폭로하고 벗겨낸다. 좀비는 자본이 모든 것을 잠식한 후기 자본주의 하의 세상을 파괴함으로써 자본이라는 절대적 기표가 탈각된 세계와 조우하고자 하는 해방의 충동을 드러내는 것이다.

한편, 묵시록적 세계관은 자신이 속한 세상의 가상적 죽음을 지켜봄으로써 디스토피아적 현실에 대한 죽음충동과 새로운 세계—가능성, 미래, 유토피아—의 생성에 대한 염원을 반영한다. 좀비 서사는 에로스와 타나토스의 길항관계를 선명하게 드러내는데, 특히 ‘현재’에 대한 파괴성을 표출한다는 면에서 죽음충동이 우위에 선 서사적 운동이라 할 수 있다.<sup>78)</sup> 묵시록적 상상력은 인류의 출현 이후 위기나 변혁의 시기마다 실패와 회귀를 ‘반복’ 하며 꾸준히 지속되어 왔다. 우연히 살아남은 생존자

77) “apocalypse”(http://en.wikipedia.org/wiki/Apocalypse, 검색일자 2016. 1. 28.)

78) 좀비 서사는 세계를 향한 파괴적 충동이 극단까지 뻗어나가는 전멸적 상상력을 적극적으로 표출해왔다. 외계인의 침입과 뱀파이어의 초대가 과학기술과 기독교적 가치로 퇴치되거나 타협될 수 있다면, 좀비 서사는 좀비라는 소통불가능하며 끈질긴 괴물을 바이러스와 접합시켜 가장 효율적으로 그 자신의 목적인 죽음충동을 달성한다. 한 명의 좀비는 두렵지 않지만 좀비는 항시 집단적인데다 급속히 증식하므로 생존자들은 근대적 주체의 합리성과 기술, 언어의 무력함 앞에 절망하면서 끝없는 싸움으로 소진되어간다.

의 눈을 통해 좀비로 인한 세상의 종말을 지켜본다는 서사적 구조는 ‘꿈이란 근본적으로 소망충족’이라 말했던 프로이트의 지적처럼, 억압된 것을 드러내고 현실에서 맞설 수 없는 것을 처벌하거나 상실한 대상이나 잃어버린 시간을 복원하고자 하는 욕망을 반영한다. 그러나 묵시록은 유토피아적 충동을 내재한다는 점에서 양가적이다. 문제적 세계에 대한 파괴와 공격의 충동은 새로운 세계의 건설과 문화적 작업이라는 에로스적 충동이 태동되기 위한 시간, 해열적 의미의 ‘부정성’이자 ‘밤’이기 때문이다. 묵시록적 상상력이 내포한 본질적인 욕망을 이것으로 읽는다면, 억압하는 문명을 향한 저항 논리를 찾는 것 역시 이 지점이다. 억압 없는 문명의 가능성을 상상하는 일이란, 억압과 저항의 논리 너머에 있는 비억압적 승화의 영역인 예술과 유희의 공간에서 금지된 것들을 소환하여 억압에 대항하는 충동의 잠재적 가능성을 환기시키고,<sup>79)</sup> 그것이 상실한 에로스적 가치를 복원하는 것이기 때문이다.

좀비 서사에 내포된 에로스 타나토스의 관계를 가장 명징하게 드러내는 작품은 좀비 영화를 정치적 급진주의의 은유로 소환해 온 조지 로메로로, 그는 한 인터뷰에서 자신의 영화가 혁명에 대한 이야기임을 밝힌 적이 있다.<sup>80)</sup> 68혁명 이후 기성 질서를 무너뜨리고 새로운 사회 질서를 갈구하던 당대 미국 젊은 세대의 갈망이 좀비로 표출되었으며, 좀비 영화에 나타난 무정부화는 새로운 사회에 대한 열망이라는 것이다.<sup>81)</sup> 로메로의 시체 시리즈는 베트남 전쟁과 냉전에 대한 정치 사회적 비판과 인종적 혐의, 중산층 가족의 붕괴, 만연한 소비자본주의 안에서 허청거리며 사는 대중에 대한 비판적 함의를 내포해 왔다. 그가 창시한 현대적 좀비는 개인의 문제라기보다는 사회적 집단으로서의 인간 문제에 집중한다. 우드는 이 영화가 불확실성이 지배하고 어떠한 사회적 개념도 신뢰할 수 없던 시기의 급진적인 정치학을 반영하고 있다고 보면서, ‘세상이 흘러가는 방식에 동조할 수 없는 분노에서 탄생한 영화’이자 파리에서

79) 비억압적 문명에 관한 논의는 마르쿠제(2004), 앞의 책, 전반을 참조.

80) 권혜경, 「좀비, 서구문화의 전복적 자기반영성」, 『문학과 영상』 10(3), 2009, p. 539.

81) Stephen harper, “Night of the Living Dead: reappraising an Undead Classic”, 2005, p. 7 (권혜경, 위의 글, p. 541.에서 재인용.)

일어났던 봉기의 이미지와 과거 제도의 붕괴에 대한 암시적인 이미지를 반영한다고 지적했다.<sup>82)</sup> 노예에서 근대 노동자로, 대중으로, 청년세대로, 혁명집단으로 확장되어가는 좀비의 변주는 억압받는 자가 죽지 않는 몸, 환언하건대 죽음충동의 비억압적 탈승화를 통해 억압적 주인/아버지/질서를 파괴하는 유토피아적 의지로 이어지는 것이다.<sup>83)</sup>

한편, 에로스적 충동의 관점에서 좀비 서사는 살아남는 것의 문제, 곧 생존이 전면적으로 문제시 된 서사로 읽을 수 있다.<sup>84)</sup> 특히 서구의 경우 좀비 표상이 장르 문법에서 크게 벗어나지 않고 단순화되어 있기 때문에 좀비 자체의 재현보다 생존자와 그를 둘러싼 내러티브가 중요시 되었다. 서구 좀비 서사의 주된 특징 중 하나는 생존자로 전쟁영웅, 아버지, 유능한 전문직의 시민 히어로를 설정한다는 것이다. 시민 주체는 기본적으로 연대나 공동체를 이루면서 가정, 사회, 국가의 질서와 도덕을 수호하기 위해서 노력하며 적극적으로 생존을 도모한다.<sup>85)</sup> 이러한 영웅적 특질은<sup>86)</sup> 1954년 발표된 좀비 서사의 효시인 리처드 매드슨(Richard Matheson)의 소설 *I am Legend*에서 그 원형을 찾아 볼 수 있다. *I am Legend*에서 낮 동안 잠든 뱀파이어를 죽이며 이미 멸망한 인간사회에 대한 환상을 놓지 않는 인물인 ‘네빌 박사’는 ‘전쟁에서 살아 돌아온 영웅’이자<sup>87)</sup> ‘이성적 두뇌를 지닌 합리적 주체’로 전염병이 퍼진 세계에서 유

82) Wood, 앞의 책, p. 132.

83) 로메로의 급진적 실험은 *Land of the Dead*에서 절정을 이룬다. 이 영화의 혁명성에 대해서는 이정진, 앞의 글, 2013 참조할 것.

84) 이때의 에로스는 과잉억압에 의해 ‘억압적으로’ 승화/탈승화된 충동을 지칭한다.

85) 역사적 트라우마는 사회 내부적 불안을 야기하고 국가적 이상과 가치라는 신념아래 정당화되어온 지배질서와 집단의 결속에 작동하던 이데올로기적 환상에 균열을 일으킨다. 대중문화 텍스트는 히어로를 통해 이 균열을 봉합하고 다시 세계를 질서 아래 두려는 시도를 지속해왔다. 시민히어로는 공동체에 대한 일탈을 범죄로 규정하면서 현 정치의 보조 역할을 수행한다. 공동체는 적에 대항하는 영웅을 통해 서로 화합하며 그가 가지고 있는 수호와 보호의 힘을 깨닫는다. (메디 테르푸피 외, 「슈퍼맨과 9.11테러」, 슬라보예 지젝 외, 『나쁜 장르의 B급 문화』, 르몽드디플로마티크, 2015, pp. 14~22.)

86) 좀비 서사는 이러한 시민 주체의 신념이 ‘실패’한다는 것을 보여준다는 면에서 묵시록적이며 ‘해결불가능성’이라는 실재와 조우시킨다. 그러나 여기서는 여전히 그들이 적극적인 생의 의지를 가지고 사태를 타개하고자 한다는 면에서 ‘영웅적’이라는 표현을 사용한 것이다.

87) 네빌은 파나마에서 주둔하던 시절 박쥐에게 물린 적이 있어 면역 체질이 된다.

일하게 살아남은 ‘최후의 인간’이다. 그러나 ‘네빌’은 자신이야말로 새롭게 도래하는 세계—변종 뱀파이어(좀비)의 사회—를 위협하는 존재이자 과거의 유산(전설)이었다는 것을 알게 되며 충격에 빠진다. *Night of the Living Dead*의 벤과 해리는 좀비들에게 에워싸인 집을 지키고 살아남기 위해 분투하는 ‘중산층 가정의 수호자’이다. 그러나 이들은 공동의 적을 물리치기보다 서로가 집 안의 주권자임을 주장하기 위해 불필요한 갈등을 벌이게 되고 결국 집은 좀비들의 습격에 의해 붕괴된다.<sup>88)</sup> 살아남기 위해 발버둥치는 시민 주체의 노력은 어디서나 불법한 사람이라는 친밀한 인상을 주기에, 관객이나 독자로 하여금 동일시의 감수성을 강하게 불러일으키고 이들이 좀비에 둘러싸여 아무것도 해내지 못한다는 사실은 더 큰 절망감을 전달하게 된다. <the Walking Dead>는 시즌을 거듭할수록 집단의 리더인 ‘릭’의 내적 분열과 몰락을 가시화시킴으로써 시민 히어로의 신뢰를 무너뜨린다. 생존을 위해 그가 내린 선택들은 죄가 되어 축적되고 ‘릭’은 더 이상 순수한 도덕의 수호자일 수 없게 된다. 그가 줄곧 고집하고 있던 보안관 모자는 미국의 국가 이상을 표상하는 상징적 아버지의 환유적 고리이나, 살아가기 위해 누군가를 배신하고 죽일 수밖에 없는 생존의 무한 연쇄 속에서 ‘릭’은 마침내 모자를 내려놓게 된다.<sup>89)</sup> 이처럼 시민 히어로는 개인적 차원에서는 생에 대한 적극적 도모

88) 한편, 이 영화는 주인공 격에 해당하는 인물 벤을 흑인배우가 연기함으로써 인종 갈등에 대한 함의를 띠는데, 로메로는 흑인배우를 캐스팅한 것은 어떤 의도도 없고, 단지 그가 저예산으로 구할 수 있는 제일 좋은 배우였고, 오히려 이 영화에 대한 비평가들의 반응이 당혹스럽다고 밝힌 바 있지만, 1960년대라는 시대적 상황을 고려할 때 흑인 배우를 주인공으로 ‘자연스럽게’ 배치하는 것 또한 로메로의 정치적 입장이며, 기실 좀비 역할을 맡은 배우들이 전부 백인이라는 것, 이 영화가 낮과 밤이라는 극명한 대조로 이루어지는 ‘흑백’영화라는 것, 그리고 이후의 시체시리즈에서 항상 흑인인물은 다소간 대안적이고 적극적인 인물로 그려진다는 것, 그리고 결정적으로 이 영화의 결말에서 좀비들로부터 살아남아 집 밖으로 나온 벤이 좀비로 오인되어 민병대의 손에 사살된 뒤 시체가 불태워진다는 것은 강렬한 정치적 함의를 띤다. ‘집’을 미국에 대한 상징으로 읽을 때, 바바라-조니, 해리의 가족, 10대 커플과 달리 벤은 단지 홀로 어떠한 특별한 관계망도 형성하지 못한 유일한 생존자라는 사실 역시 기억해둘 만하다.

89) 시즌1에서 임무 중 부상을 당한 경찰 ‘릭’은 혼수상태의 환자이며, 그가 눈을 뜨자 세계는 이미 좀비 아포칼립스 상태에 처한 것으로 설정된다. 보안관 모자와 옷을 입고 말을 탄 채 가족을 찾아나서는 ‘릭’과 폐허가 된 현대 미국 도시의 모습이 대비되



를, 사회적 차원에서는 질서에 대한 수호를 표상하지만, 좀비 서사의 묵시록적 세계관처럼 ‘지키는 자’로서의 남성—아버지 표상은 그의 실패만을 반복적으로 드러내며 여지껏 믿어왔던 것이 환상이었음을 적나라하게 드러낸다. 아버지 표상의 실패는 그것의 본질적 층위인 사회와 국가에 대한 신뢰의 상실을 의미하며, 이는 현 시대가 당면한 위기와 그것을 해결할 능력이 부재하다는 것을 보여준다. 남성 시민 히어로들은 그들의 실패에 대한 광기를 여성과 약자, 좀비에게 폭력적으로 표출한다. 이들의 무분별한 잔혹 행위는 권력을 상실할 위기에 처한 백인 남성 주체의 불안을 드러내며 결국 집단의 몰락이 가속화되고 공동체는 좀비에게 잔혹하게 먹힘으로써 처벌받는다.<sup>90)</sup>

면서 ‘역사의 지나간 미래’를 배회하는 카우보이의 노스탤지어가 환기된다.

- 90) 이와 같은 ‘아버지 시민’에 대한 불신은 중심으로부터 억압받아온 시민들을 새로운 생존 주체로 내세우는 서사적 변형을 가져왔다. 로메로의 영화에서 가장 독립적이고 유능하며 윤리적인 생존자 주체는 여성과 흑인, 그리고 주체로서 진화해 가는 좀비이다. *Dawn of the Dead*의 ‘프랜’은 임신 중인 여성 저널리스트로 남성인물들에게 일방적으로 보호받는 위치를 거부하고 직접 총 사용법과 헬기 조종법을 익히고 좀비천지가 된 쇼핑몰을 빠져나간다. *Day of the Dead*는 광기에 휩싸여 학살과 폭력, 고문을 자행하는 남성 인물들 틈에서 유일하게 이성적인 ‘사라’를 주인공으로 내세운다. 과학자 ‘사라’는 남성들에게 ‘여성’이라는 이유로 위협을 받지만 분별을 잃지 않는 모습을 유지한다. 좀비에게 점령당한 기지를 빠져나가는 것은 ‘사라’, 그리고 집단의 권력관계에서 하위를 차지하고 있던 흑인남성과 그와 동성애 관계를 가지고 있는 것으로 유추되는 백인 남성이다. 세 명의 집단 내 타자들은 연대를 이루며 자신들의 전문기술을 발휘해 기지를 빠져나간다. *Land of the Dead*의 ‘라일리’는 대좀비병기를 개발한 유능한 전문기술자이지만, 억압받는 좀비와 빈민계층에 공감대를 형성하며 자신이 개발한 무기를 그들을 돕는 도구로 전환하는 결심을 보여준다. 그는 좀비와 인간 모두 ‘그저 살 곳을 찾아 헤맨다’는 측면에서 동일하다고 판단한다. 결말에서 도시를 붕괴시킨 뒤 자신들의 터전을 찾아 떠나는 좀비들처럼, ‘라일리’ 역시 그의 동료들과 새로운 터전을 찾아 북으로 떠난다. 이 영화에서 ‘빅대디(Big-daddy)’는 좀비 장르를 통틀어 가장 독특한 주인공이라 할 수 있는데 그는 최초의 본격적인 ‘좀비 히어로’의 광채를 띤다. (이러한 시도는 *Day of the Dead*에서 Stephen King의 뱀파이어 소설 *Salem's lot*을 읽고, 음악을 듣고, 군인들을 죽이고 거수경례를 하는 좀비 ‘버브’로 나타난 바 있다.) 궁극적으로 이 영화는 프롤레타리아 혁명에 관한 이야기로, 결말에서 좀비들이 파괴된 주인/인간의 땅에 머물기를 거부하고 자신들만의 거처를 찾아 불확실한 미래를 향해 나아감으로써 좀비 서사의 새로운 성취를 보여준다고 할 수 있다. 이러한 로메로의 실험은 시체 시리즈의 제목이 하나의 진보하는 서사로—밤, 새벽, 낮은 인간들의 시간대가 아니라 좀비들의 것인데—엮여지듯 좀비를 점차 혁명적 주체로 발전시키는 양상으로 나아간다. 이제 미래에의 가능성과 생존 공동체의 존속은 여성, 흑인, 좀비에게로 넘어간다.

좀비 서사가 그려내는 묵시록적 세계관이 결국 ‘해결불가능성’으로 귀착되는 것은 문제적 현실에 대한 파괴충동을 극단으로 밀어붙인 것이지만, 앞서 논의하였듯 묵시록이 새로운 세계의 건설작업이라는 에로스적 충동을 내포한다는 점을 상기할 때, 좀비 서사는 조금 독특한 지점에 위치한다.<sup>91)</sup> 최근 서구에서 생산되고 있는 좀비 서사가 많은 경우 ‘포스트 아포칼립스’ 장르로서 소환되고 있는 것 역시 이러한 맥락에서 파생된 증상이다. ‘좀비 사태’는 종식되지 않기 때문에 인간은 폐허가 된 세계 속에서 좀비와 적대하면서도 공존하여 살아갈 수밖에 없다. 국가라는 절대 기표가 사라지면서 작은 대리인으로서의 생존 집단/공동체/마을이 건설되지만, 좀비에게 공격당하거나 생존자들 간의 갈등으로 인해 자멸하는 일이 반복되면서 ‘포스트 아포칼립스’는 흡스적 투쟁 상태를 재현한다. 선지자는 나타나지 않고 지도자의 말은 공허하며 광신적인 믿음이나 폭력적 오락행위가 좀비와 공존해야만 하는 생존자들의 균열을 애써 봉합한다. 이러한 서사적 특성은 종말이 내재화되고, 파국이 일상화되었다는 현 시대의 호러(horror)를 반영한다.<sup>92)</sup> 원인도 해결책도 없는 치명적인 바이러스 앞에서 생존자는 ‘모르겠다’는 반응을 보이며, 끝없이 밀려오는 시체들의 증식 속에서 무한정 싸움을 반복해야 한다. 좀비 서사가 본격적으로 해결불가능성을 띠기 시작한 것은 초기 좀비 영화에서 명확한 원인으로 존재하던 주인<sup>93)</sup>이 사라지면서이다. 로메로의 시체시리즈는 이미 바이러스가 창궐한 상태에서 시작되며, 정부와 언론은 궤도를 이탈한 인공위성에서 발산되는 방사능 때문이라는 억지스런 추측만을 내놓는다. 바이러스의 원인은 규명되지 않거나 아예 시도조차 되지 않으며, ‘우주’

91) 묵시록이란 항상 ‘실패’한다는 점에서 자기실패를 내부에 품고 있으나, 그것은 알레고리적 해석의 차이로 인해 다시 미래로부터 ‘생’을 부여받는다. 묵시록이 세대마다 반복되며 서사적 생명을 유지하는 것 역시 이러한 측면에서다. 그러나 좀비 묵시록은 포스트 아포칼립스라는 더 이상 약속되지 않고 해석되지 않는 의미의 텅 빈 지점을 ‘살아있지도 죽어있지도 않은 상태로’ 지속한다는 면에서 흥미로운 측면을 가진다.

92) 테러가 외부적인 것이라면 호러는 내부적이다. 현 시대의 불안을 ‘내부적인 것’으로 읽는 학자들로 지그문트 바우만, 한병철, 다카하시 도시오 등을 꼽을 수 있다.

93) 1930-40년대 할리우드 좀비 영화 속에는 공장주/주술사로 대표되는 ‘주인’이라는 구체적인 대상이 존재하였다. 선교사와 백인남성이 이 ‘적-주인’을 처치함으로써 좀비화 마법에 걸려있던 ‘여성’은 구원받으며 ‘좀비 노동자’들은 퇴치되었다.

나 ‘심해’같은 인간의 지각이 닿지 않는 ‘불가해한’ 영역에서 도래한다.<sup>94)</sup> 그것의 원인을 ‘모르기’ 때문에 그것을 ‘해결’할 수 없다는 원인과 해결의 부재는 문제적 사태에 대한 통제능력의 상실을 뜻한다.<sup>95)</sup> 백신은 개발되지 않거나 불완전한 것이며, 인류가 완전히 전멸하지 않는 이상 좀비와의 싸움에서 탈출할 방법은 없다.<sup>96)</sup> 생존자는 어딘가에 있을지 모를 가능성을<sup>97)</sup> 기대하며 좀비와의 싸움에 임하지만 백신은 완전하지 않

94) *Night of the Living Dead*에서 언론은 궤도를 이탈한 인공위성이 방사능을 뿜는 것이 원인이라는 추측을 내놓는다. *Dawn of the Dead*는 사태에 대해 바이러스가 원인인 병이며 백신은 개발 중에 있는 것으로 ‘언급’된다. *Day of the Dead*에는 과학자가 등장하여 좀비를 생체실험 하지만 그의 관심은 좀비를 치료하는 것이 아니라, 좀비를 ‘길들여서’ 인간들을 위해 복무하도록 만드는 것이다. *Land of the Dead*에서는 바이러스 원인의 규명과 해결에 대한 어떠한 노력도 시도되지 않는다. *28Days Later*에서 좀비 바이러스는 전 세계에서 동시다발적으로 일어나는 테러와 인권유린, 전쟁 소식에 지속적으로 노출된 ‘원숭이’가 일으킨 분노로부터 발생한 것으로 설정된다. *World War Z*는 바이러스가 중국의 장기매매 범죄로 인해 발생한 것이 아니겠냐고 추측한다. 이처럼 바이러스의 ‘출처’로 지목되는 대상은 ‘두려움의 대상이 무엇인가’라는 문제와 연결된다.

95) 지그문트 바우만(Zigmunt Bauman)은 세상을 바로 잡을 수 있을 것 같다는 확신과 인간 능력에 대한 자신감이 있었던 근대는 유토피아를 바라보고 살아가는 세계(a world-living-towards-utopia)였지만, 오늘날의 사회·문화적 조건은 재앙과 파국, 종말에 대한 감각이 대중문화·문학적 상상력에 자리하면서 불안과 불확실성이 삶 전반에 녹아든 유동하는 공포(liquid fear)의 시대가 되었다고 지적한다. 이 시대는 세계금융 위기, 핵문제, 자연재해, 테러리즘과 같은 ‘내부붕괴’(implosion)가 반복적으로 발생하면서 삶 전반에 불확실성의 공포가 빠짐없이 스며들어있다. 사태에 대해 인간의 통제가능성으로서의 ‘앓’을 상실했다는 것은 문제가 미해결의 상태로 끊임없이 흐를 뿐이라는 것을, 그리하여 “이 두려운 상황을 피하거나 벗어나는 일이 불가능하다는 공포”가 만연하게 된다. (지그문트 바우만, 『모두스 비벤디』, 한상석 옮김, 후마니타스, 2010, p. 157.)

96) 이러한 해결불가능성의 불안은 좀비 서사의 결말에서도 선명하게 드러난다. *Night of the Living Dead*에서 유일한 생존자 ‘벤’은 좀비들에게 에워싸여 악몽 같은 밤을 지낸 뒤 탈출하지만 오히려 민병대의 손에 오인되어 사살되고 시체는 화장된다. *Day of the Dead*의 ‘사라’는 무죄로 되어 있는 방에 갇혀 있고 달력에는 묵시록적 카운트인 ‘X’만이 표시된다. 곧 한쪽 벽이 허물어지며 수십 명의 좀비들이 고집스럽게 손을 뻗고, 사라의 비명을 지르며 잠에서 깨어난다. 결말에서, 사라와 일행은 좀비에게 전멸당하기 직전 탈출하여 이국의 아름다운 섬에 도착한다. 천국처럼 평화로운 이 섬의 모래사장에는 사라의 꿈에 나온 그 달력이 반복되어 나타난다. 생존 카운트다운으로서의 ‘X’는 여전히 진행 중이다. 이러한 결말은 그들의 탈출이 꿈/환상에 불과할지도 모르며 사태는 해결되지 않았음을 함축한다.

97) 좀비 서사에서 ‘가능성’은 가족, 집, 질병관리센터, 백신, 구조대, 사회의 재건, 연인, 이국의 섬, 헬리콥터 등으로 표상된다.

고, 되찾은 가족은 변모해 있으며, 외부로의 탈출<sup>98)</sup> 또한 불투명한 상황이다. 암운이 드리운 미래/가능성 속에서 생존자들은 서로를 배신하고 좀비들은 이들을 집요하게 먹어치움으로써 모든 사회적 관계는 붕괴된다. 이처럼 신자유주의적 개인주의의 궁극적 단계를 극단적 상상으로 재현하는 좀비 서사는 재앙의 해결불가능성의 측면을 반복적으로 확인시킴으로써,<sup>99)</sup> 영구적 위기가 ‘지속되는’ 포스트 아포칼립스의 세계를 그려낸다.<sup>100)</sup>

---

98) 헬리콥터, 자동차의 연료는 늘 ‘모자라는’ 상태이다.

99) “도망칠 수 없고, 도망친 곳이 원래 있던 곳과 다르지 않거나 더 절망적이라는 서사적 결말은 해결불가능성의 불안을 반영한다.” (다카하시 도시오, 『호러국가 일본: 무너져가는 사람과 사회에 대한 스피래터 이미지네이션』, 김재원 외 옮김, 도서출판 b, 2012, pp. 96~97.)

100) 메닝스 외, 앞의 책, p. 63.

### III. 한국의 좀비 서사

현재 한국영상자료원에서 좀비 영화로 분류하는 작품은 총 13편으로 <괴시>(1980), <그녀는 좀비>(2002), <마이 좀비보이>(2005), <죽음의 숲-어느날 갑자기 네 번째 이야기>(2006), <불한당들>(2007), <아메리칸 좀비>(2007), <이웃집좀비>(2010), <미스터좀비>(2010), <인류멸망보고서>(2010), <무서운 이야기>(2012), <렛미아웃>(2013), <신촌좀비만화>(2014), <좀비스쿨>(2014)이 있다.<sup>101)</sup> 이들 영화 중 다수는 자유롭고 기발한 상상력을 바탕으로 한 저예산 독립영화에 속한다.<sup>102)</sup> 소설의 경우 여러 비평가들이 지적하고 있듯이 2000년대 이후 현대 소설에서 파국과 재난의 상상력이 두드러진 약진을 보이는바, 몇몇 작가들에 의해 한국형 좀비 서사가 시도되었다. 이미 90년대 한국 소설에서 시장논리의 냉소주의에 대한 반응으로 개인과 죽음에 대한 천착이 이루어졌으나,<sup>103)</sup> 2000년대 소설은 최근에 발생한 사건들을 수용하고 인지하는 방식이 세상의 파멸이라는 묵시록적 상상력으로 나타난다는 점에서 독특성을 확보한다.<sup>104)</sup>

2000년대의 대표적인 좀비 소설로는 윤이형의 「피의 일요일」 (2006)과 「큰늑대파랑」 (2007), 듀나의 「너네 아빠 어딴니」 (2007), 김중혁의 『좀비들』 (2010), 배지영의 「그들과 함께 걷다」 (2012)<sup>105)</sup>를 꼽을 수 있다. 한편, 좀비에 대한 가장 기민하고 적극적인 반응을 보여준 것은 2000년대 급부상하며 주요 문화컨텐츠로 자리 잡은 웹툰(Webtoon)이라 평할 수 있다.<sup>106)</sup>

101) 한국영상자료원 (<http://www.koreafilm.or.kr/>, 검색일자: 2016. 1. 7.)

102) 로메로의 *Night of the Living Dead*는 자체 설립 제작사 이미지텐(Image Ten)을 통해 아마추어 배우들을 동원해 찍은 흑백영화였다. 이후 저작권 누설로 텔레비전 심야채널을 통해 자유롭게 방영되면서 좀비물은 본격적으로 매니아층을 형성하기 시작했고, 대표작으로 꼽히는 영화들 역시 슬래터나 고어, 블랙코메디 등의 B급 장르에서 집중적으로 생산되었다. 하위 장르란 상대적으로 관습에서 자유롭고 전복적이며 급진적인 내용을 담을 수 있다는 장점과 블록버스터나 웰-메이드에 대한 반발의 성격을 지닌다.

103) 서영채, 『문학의 윤리』, 문학동네, 2005, 1부 참조.

104) 복도훈, 앞의 책, p. 10.

105) 윤이형과 듀나의 작품은 소설집의 출간일이 아니라 지면 발표일자를 기준으로 기재했다.

웹툰은 특히 청년 세대의 감정 구조를 관찰할 수 있는 양식으로서 적합한 지위를 획득하는데, 왜냐하면 “21세기 한국의 청년층에게 웹은 단순한 소통의 공간에 그치는 것이 아니라 개인의 인격과 주체성이 조형되고 성장하며 상실되거나 소멸을 겪기도 하는 기호—생태학적 공간”이며, “현재 20대들의 주체성 모델에 있어 ‘인터넷’ 혹은 ‘웹—공간’이라는 실존적 토대가 갖는 심원한 의미”<sup>107)</sup>를 지니기 때문이다. 따라서 웹툰에서 재현되는 좀비를 비평하는 작업은 오늘날 한국의 청년들이 세상을 이해하고 받아들이는 방식을 짚어볼 수 있는 문화 텍스트라는 점에서 유의미하다고 판단된다.<sup>108)</sup> 현재 포털 사이트와 정식계약을 맺고 연재되었거나 출판물로 간행 된 좀비 웹툰으로는 이경석의 <좀비의 시간>(2008), <좀비의 시간2>(2010~2011), 주동근의 <지금 우리 학교는>(2009~2011), 강풀의 <당신의 모든 순간>(2010~2011), 김용환의 <웨이크업 데드맨>(2010~2013), 박상선의 <강남>(2012~2013), 모래인간의 <좀비를 위한 나라는 없다>(2012~2014), 이은재의 <1호선>(2014), DEY의 <데드데이즈>(2014-2015), 선우훈의 <데미지 오버 타임>(2014~2015)을 들 수 있다. 이와 같이 한국에서 좀비 개념이 수용되어 문화적 생산물로 재현된 것은 2000년대 이후라고 할 수 있으며, 이는 소설뿐만 아니라 영화, 웹툰과 같은 대중문화 매체를 통해서도 풍부하게 발현되었음을 볼 수 있다.<sup>109)</sup>

106) 불법 스캔문제와 출판 만화 시장의 침체로 역량 있는 만화가들이 작품을 발표할 수 있는 통로가 거의 없는 실정에서 인터넷을 통하여 자유롭게 작품을 발표하고 공유할 수 있는 새로운 만화 형식인 웹툰은 처음에는 홈페이지와 블로그 등을 통해 개인적 차원에서 보급되다가 현재 포털 사이트와 연계를 맺으며 대표적인 문화 콘텐츠로 자리매김했다.

107) 김수환, 「웹툰에 나타난 세대의 감정구조-잉여에서 병맛까지」, 『탈경계 인문학』 4(2), 2011, p. 103.

108) 이승연은 청년세대가 웹툰 미디어가 재현하는 대상이자 생산의 주체, 수용의 주체이기도 하다는 점을 지적하면서, 이들을 이해하기 위해서는 기충경험인 97년 IMF에 대한 사유가 반드시 필요하다고 보았다. 웹툰 속 청년 세대는 한국 사회에 대한 고발과 문제의식을 촉구시키고 해결의 필요성을 공론화 시킬 수 있는 가능성을 담지하고 있으며, 세대 외적 연대를 이루며 비판의 주체로 거듭난다. (이승연, 「웹툰이 재현하는 청년세대와 청년문제에 관한 연구: 웹툰 <당신과 당신의 도서관>, <목욕의 신>, <무한동력>, <미생>을 중심으로」, 고려대학교 언론학과 석사학위논문, 2013, p. 20.)

109) 한편, 본고에서 논의의 대상에서 제외하였지만 황금가지 출판사에서 매년 실시하는 좀비 아포칼립스 수상 작품집 역시 한국적 좀비를 이해하는 기본 틀을 세우는 데 큰 도움을 주었다. 특히 한국형 좀비의 독특성을 선명하게 드러내는 작품의 경우 각주의 형식을 빌려 소략하나마 논의할 것이다.

## A. 좀비 서사의 등장 배경

서론의 문제제기에서 논의하였듯, 한국 문화에 출현한 좀비는 서구의 관습적 형식에서 벗어나 독자적인 변용을 이루었다. 타자로서의 괴물, 특히 죽음충동을 재현한 섬뜩한 존재라는 보편적인 지위를 획득하면서도 특수적인 면이 돌출하고 있다는 점에서 그러하다. 따라서 본론 2장의 보편적 토대 위에 한국 좀비의 역사성을 세워 보아야 하는데, 이러한 특수성은 다양하게 변용되어 등장하고 있는 한국 좀비 텍스트 전반에 대한 독해 속에서 공통적으로 발견되는 특질들을 모아 정립한 것이다. ‘억압된 것의 회귀’는 그것이 억압된 바로 그 지점에서 이루어진다는 정신분석학의 테제를 상기해 볼 때, 한국 좀비 서사는 두 층위의 중첩으로 인해 발생한 것으로 판단할 수 있다. 첫째, 97년 IMF 이후 한국 사회의 지배적 가치이자 도덕으로 전면화 된 ‘생존주의’와 이에 대한 청년 세대의 과국적 불안이다. 둘째, 이들 청년이 생존의 의미론적 차원에서 조우하거나 회귀시키고 있는 역사적 기억과 이에 따른 정동이다. 본 논문에서는 이 두 층위의 고려를 통해서만 한국 좀비 서사에 내재된 의미에 접근할 수 있을 것이라는 가정 하에 연구를 진행하였다.

이를 위해 본 장에서는 정신분석학의 관점을 이론적 기반으로 삼되, 사회학적 관점을 적극적으로 빌려와 한국에서 좀비가 구성된 문화적 배경에 관한 가설을 제시할 것이다.

### 1. 생존주의, 청년 세대, 그리고 좀비

현실 사회주의가 몰락하면서 미국식 자유주의의 완전한 승리가 선언된 ‘역사의 종언’ 이후, 세계는 탈냉전·탈이데올로기의 국면을 맞이하였고 전 지구적 자본화가 가속화되었다. 한국 사회 역시 1997년 IMF 외환위

기를 겪으면서 경제·사회·정치적 전환을 맞이하게 되었고, 이에 따라 신자유주의가 본격화 되면서 안정성의 감각이 소실되었으며 예측 가능한 삶이라는 서사적 신화가 붕괴되었다. 이에 97년 이후 한국 사회의 가장 중요한 가치는 미래(예측/안정성)를 잃어버린 세상 속에서 ‘살아남는 것’으로 교정되었고, 이러한 역사적 조건과 더불어 발생한 일련의 재난들—전염병에 대한 불안, 사회적 불평등의 심화, 구제역 사태와 집단폐사, 용산참사와 재개발 문제, 청년 실업과 비정규직 문제, 미디어를 통해 동시다발적으로 중계되는 전쟁과 테러의 참사들—이 2000년대 한국 문화에서 두드러지게 나타나고 있는 종말적 상상력에 영향을 끼친 것으로 보인다.<sup>110)</sup> 이처럼 일상의 면면에 침투한 출구 없는 불안은 좀비 아포칼립스라는 오늘날 전 세계 문화에서 가장 빈번하게 관찰되는 묵시록 양식의 하나로 발현되었다.

그런데, 이 공간을 배회하는 ‘살아있지도 죽어있지도 않은’ 청년들이 있다. 생과 사의 언저리를 배회하는 무력한 이들은 해고직전의 상태, 비정규직, 대학생, 취업준비생, 백수 등으로 호명되며 특별한 사회적 관계를 형성하지 못하고 고립된 채 연대도, 안착할 공간도 없이 초자아의 시선을 내면화하여 자신의 과잉됨을 부끄럽게 여기거나 시스템에 기입되기 위해 내로부터 생적(生的) 소진을 겪는 존재들이다. 이들은 억압에 대항하여 자신을 표출할 무대를 잃어버린 청년들이며 세상으로부터 포함되지도 이해되지도 못한 채 자신의 존재를 수치스럽게 느끼는 위축된 자아들이다. ‘세상의 끝’에서 삶의 에로스를 잃어가는 청년들이 증식하는 상황에서, 한국의 청년 세대는 서구문화의 좀비라는 괴물에게서 공유점을 발견하고 이를 다양하게 변용하는 하나의 문화적 징후를 생산하게 되었다. 이러한 맥락에서 한국 문화에 나타난 좀비 표상은 궁극적으로 현 한국 사회 속에서 청년들이 어떻게 배치되어 있는가 하는 문제와 밀접한 관련을 가진다고 볼 수 있다.

97년 이후 등장한 새로운 청년 세대에 대한 담론은 우석훈/박권일의 『88만원 세대』(2007)를 통해 촉발되었다. 88만원 세대론은,<sup>111)</sup> 80년대

110) IMF와 한국의 공포 문화에 대해서는 정수남, 「공포, 개인화 그리고 축소된 주체」, 『정신문화연구』, 2010, pp. 333~334 참조.



386세대, 90년대 신세대에 비해 더 치열해진 2000년대 청년 세대의 현실 조건을 경제적 수치로 환원하여 설명한다. 즉, 지금의 청년층을 규정하는 가장 중요한 토대는 경제적 조건이라는 것이다. 기실 ‘청년’이란 근대의 태동과 함께 새로운 시대의 변화를 이끈 주체로서 역사적 소명을 띠며 등장한 주체였다.<sup>112)</sup> 80년대 386세대가 민주화라는 정치적 열망에서 그들의 위치를 찾고, 90년대에 등장한 신세대 또는 X세대가 대중문화를 적극적으로 향유하며 생활양식, 취향, 소비에서 새로운 정체성을 찾았다면, 2000년대의 청년들은 자신들을 주체로서 내세울 뚜렷한 ‘광장’도 ‘외부’도 없이 끝없는 생존 경쟁에 던져진 채 자기계발에 몰두하며 고립된 청년들이라 할 수 있다. 과거의 청년들과 달리 안정된 사회적 편입의 서사를 포기할 수밖에 없는 상황에 직면해있는 이들은 “불안정한 일자리, 학자금 대출상환, 기약 없는 취업준비, 치솟은 집값 등 과도한 삶의 비용으로 인해 연애도, 결혼도, 출산도 포기하거나 기약 없이 미루는 청년층”이다.<sup>113)</sup> ‘삼포세대’라 명명된 이들은 이후 집과 인간관계를 추가적으로 포기한다는 ‘오포세대’, 꿈과 희망도 놓아야 한다는 ‘칠포세대’에 이어 최근에는 살아남기 위해서 모든 것을 무한대로 포기해야 하는 처지에 놓여 있다는 ‘N포세대’<sup>114)</sup>로 확장되고 있다. 이처럼 청년 담론에 내포된 성장과 꿈의 서사는 90년대에 접어들어 열정과 탈주로 이어지다 2000년대에 이르러 ‘포기’의 서사로 전회되기 시작했다. 청년 담론에 나타난 전면적 포기의 내러티브는 현 한국 사회의 청년들이 처해있는 경제적 곤궁이 삶 전반의 가치를 포기하는 데까지 영향을 주게 되었음을 의미하며, 이는 곧 삶의 의지의 상실이자 생존 투쟁을 위해 에로스의 영역을 무기한 적으로 지연, 축소해야 하는 억압적 현실의 지표로 보여준다. 새로운 청년들은 과거의 청년들이 담지해온 가치들과 짝을 이루지 못하고 실업, 고

111) 이들은 우리사회의 사회적·경제적 조건의 변화의 결과로서 등장한 2000년대 청년 세대를 ‘88만원 세대’라고 불렀다. 당시 20대들의 월평균 기대소득을 계산해보니 88만원이라는 금액이 나왔다는 것이다. (우석훈/박권일, 『88만원세대』, 레디앙, 2007)

112) 최성민, 「‘청년’개념과 청년 담론 서사의 변화 양상」, 『현대문화이론연구』 50, 2012.

113) 이 기사에서 연애, 결혼, 출산을 포기한 세대를 지칭하는 말로 ‘삼포세대’란 용어가 처음 사용되었다. (「특별기획 복지국가를 말한다」, 『경향신문』, 2011년 5월 11일자)

114) 「세대기획—아픈청춘...5포→7포 넘어 ‘n포세대’좌절」, 『국민일보』, 2015년 8월 28일자

시원, 스펙, 학자금 대출 따위와 밀착 되었고 이들이 즐기는 문화나 취향이 경제적 가치를 창출하거나 생산적인 활동으로 인식되지 않기에 ‘잉여짓’에 불과한 것으로 폄하되며, 한편으로 정치적 무관심에 도전정신이 부족하다는 비판 역시 지속적으로 불러 왔다. 좀비와 자신을 동일시하는 청년들이 부쩍 늘어난 것은 이와 같은 ‘살아남기 힘든’ 현실적 조건 속에서 기성세대와 사회 질서의 비난을 내면화한 청년들의 비애감에서 기인하는 것으로 보인다. 청년들 스스로가 자신들의 쓸모없음에 대해 ‘잉여’,<sup>115)</sup> ‘루저’와 같은 자조적 표현을 생산해내거나 ‘헬조선’, ‘수저계급론’과 같은 표현을 통해 해결가능성이 보이지 않는 사회 구조에 대해 냉소적 유머로 대응하는 것도 동일한 의미다.<sup>116)</sup><sup>117)</sup> 청년들은 자신들을 한국 사회의 주류에 편입하지 못하는 타자로 호명하는 초자아의 수행원칙을 내면화하여 스스로를 그에 상응하지 못하는 존재라고 느끼며 ‘좀비’라는 괴물에 정체성을 투사하고 있는 것이다.<sup>118)</sup> 한 웹툰 작가는 청년

115) “사회의 불필요한 존재들이자 무용한 인간이 되어버린 청년들은 경제적 가치가 생존과 직결되는 신자유주의 체제 안의 잉여물이다. 한국의 청년 주체를 지칭하는 ‘잉여’라는 용어는 강압적 경쟁 체제 안에서 속물 대열에 진입하기 위해 온갖 자기 계발 노력을 기울이지만 경쟁에서 탈락한 자들을 뜻한다.” (백옥인, 「속물 정치와 잉여 문화 사이에서」, 김수환 외, 『속물과 잉여』, 지식공작소, 2013, p. 7.)

116) 물론 이러한 표현이 사회적으로 확장되면서 언론이나 기성세대에 의해 그 의미가 변질되거나 세대갈등을 부추기는 방향으로 왜곡되어 청년세대에 대한 또 다른 비판을 낳는 방향으로 작용하였지만, 여기서 강조하고자 하는 것은 이러한 표현을 최초로 생산하고 공유한 것이 현실에 대한 비판적 인식을 바탕으로 형성된 청년 세대의 언어 유희적 대응이었다는 것이다.

117) 한 예로, 박상선의 좀비 웹툰 <강남>은 서바이벌이 되어버린 현실과 청년의 고투를 노골적으로 드러내 보인다. 주인공은 학자금 대출로 노예 같은 인생을 살고 있으며 동기간의 경쟁은 아르바이트뿐 아니라 도서관에서의 ‘자리맡기’ 폭력으로 이어진다. 취업공부를 위한 경쟁 속에서 좀비 사태가 발발하고, 네티즌들은 좀비가 된 사람들을 ‘잉여’라고 부른다. 좀비는 인간이 절망감을 느낄 때 내뿜는 호르몬에 반응하여 모기처럼 사람을 물어서 전염되는 특징을 지닌다. 이 바이러스에 감염되지 않은 승리한 자들의 철옹성으로 표상되는 곳은 ‘타워팰리스’이다.

118) “특히 좀비가 특정 세대에게 익숙한 괴물이고, 괴물의 변화가 정체성의 위협에 대한 감지라면 서구의 좀비가 전혀 다른 방식으로 전유된 ‘한국형 좀비’는 이 특징을 부여한 이들에 대한 논의의 대상으로까지 확장될 수 있다. (중략) 좀비가 등장하는 작품들의 주인공이(좀비까지도) 20-30대의 젊은이들만으로 설정되어 있다는 점을 차지하고라도, 작품의 분위기나 설정 등 이를 공유할 수 있는 이들만이 즐길 수 있는 독특한 감성이 여기저기 배어 있다는 점은 이를 방증한다.” (송아름, 앞의 글, pp. 191~193.)

좀비를 주인공으로 설정한 이유를 다음과 같이 설명한다.

미래가 없다는 이미지를 극대화시키기 위해 불치병대신 이미 죽은 사람이라면 어떨까 하는 생각에 주인공을 좀비로 설정했습니다. 세상으로부터 버려진, 희망이 없는 인생들이라는 이미지를 좀비라는 상징으로 표현해보고 싶었습니다.<sup>119)</sup>

새로운 괴물의 등장은 불안을 야기하는 억압과 현실원칙의 역사적 형태가 바뀌었다는 것을 의미한다.<sup>120)</sup> 이러한 맥락에서 한국 청년 세대는 생존할 수 없는 자들에 대한 분신이자 생존 도덕이 지배하는 현실에 대한 비판으로서 좀비를 소환해 낸 것이라고 볼 수 있다. 좀비는 특히 생존 감각에 밀착된 괴물이다.<sup>121)</sup> 그것이 ‘살아있는 시체’임을 상기할 때,

119) <웨이크업 데드맨>은 음악을 하고 싶어 하는 젊은 청년 좀비 주인공의 이야기를 중심으로 다루고 있다. 이 작품에서 평화롭게 살아가길 원하는 ‘사후’와 그의 좀비 친구들은 역동적이고 감정적인 인간의 모습으로 그려지는데 반해, ‘대좀비병기’인 포돌이 로봇을 위시한 공권력은 무감정한 살인기계로 재현된다. (김용환, <웨이크업 데드맨> 시즌1 후기, 다음 만화속세상, 2010. 12. 21.)

120) 마르쿠제는 억압을 두 차원으로 나눠 문명이 건설되기 위한 최소한의 억압을 ‘기본억압’이라고 부르고, 고도화된 현대사회에서 문제시되는 억압을 ‘과잉억압’(surplus repression)이라 불렀다. 이러한 새로운 억압 개념의 도입은 마르쿠제가 목도한 현대사회의 특성과 마르크스사상의 수용에서 기인한다. 과잉억압이란 에로스의 대립되는 개념으로, 인간이 문명을 건설하는데 토대가 되는 기본적인 억압 위에 추가로 부가되는 잉여 억압을 뜻한다. 과잉억압은 특정한 지배체제에서 기인하므로 역사적 형태를 달리하며, 여기에 통용되는 특정한 역사 형태의 현실원칙을 수행원칙(performance principle)이라 한다. (마르쿠제, 앞의 책, pp. 56~59.)

121) 예컨대, 좀비 장르가 게임 분야의 서바이벌 액션, 1인칭 슈팅 장르에서 큰 인기를 모으며 발전한 것은 좀비라는 불안을 처치하며 인간으로서 살아남는 것의 쾌감을 목적으로 하기 때문이다. 영화 *Resident Evil* 시리즈는 좀비 서바이벌 게임 <바이오해azard(Biohazard)>를 토대로 만들어진 것이며, 매튜 와이즈(Matthew J. Weise)는 이 시리즈가 ‘서바이벌 호러’(survival horror)라는 새로운 게임 장르를 개척했다고 평가했다. 좀비 게임은 주로 1인칭 시점으로 진행되며 특별한 능력이나 복잡한 플롯을 필요로 하지 않고, 보다 성능 좋은 무기를 얻거나 필수품을 확보하는 등, 시시각각 튀어나오는 좀비를 죽이고 살아남으며 생존력(레벨)을 키워가는 방식으로 구성되어 있다. (좀비 게임과 서바이벌에 대한 논의는 Matthew J. Weise, "How the Zombie Changed Videogames", edited by Christopher M. Moreman and Cory James Rushton, *Zombies Are Us*, Jefferson, N.C. : McFarland, 2011, pp. 151~168; 좀비가 반영하는 서바이벌의 정치성에 대해서는 Sara Sulter-Cohen, "Plans Are Pointless; Staying Alive Is as Good as It Gets: Zombie Sociology and the Politics of Survival", 같은 책, p. 192.)

청년이 좀비로 설정되어 있다는 것이 내포한 의미는 뚜렷해 보인다. 살아있지도 죽어있지도 않은 유예적 존재가 되어 배회하는 좀비처럼, 청년들은 한국 사회가 규정하는 ‘살아있음’에 도달하고 있지 못한 것이다. 여기서 ‘살아있음’이란, 한국 사회의 전 영역에 걸쳐 새롭게 의미화된 생존 이데올로기를 뜻하며, 그것의 본래적 의미가 아니라 새로운 과잉억압 속에서 원래의 뜻을 탈각해버린 채 경제적·사회적·생물학적 생존을 의미하는 단어로 사용된다.<sup>122)</sup> 청년들은 생존주의의 과잉억압과 무한 경쟁 속에서 언제 도태되고 먹힐지 모른다는 불안에 사로잡힌 채 생존의 수행원칙을 실천하여 삶의 기반을 마련하기 위해 분투한다.<sup>123)</sup>

저항, 반항, 유희, 자유, 도전, 모험, 정치적 열정은 이들의 리얼리티와는 무관한 것이 되었다. 가장 중요한 모토로 등장하는 것은 ‘생존(survival)’이다. 이런 점에서 이들 청년들이 각자도생의 전략을 세우고, 도태되지 않고 살아남기를 꿈꾸는 자들로 스스로를 변화시켜 가는 것은 이상한 일이 아니다. 생존이 급선무가 된 행위자들에게는, ‘생존주의’를 마음으로부터 구성해 나가는 것이 가장 합당한 선택일 것이기 때문이다. 생존주의는 후기 근대적 상황이 야기한 새로운 삶의 곤경에 직면한 청년들이, 자신들에게 제기되는 문제들에 효과적으로 응전하고 이를 해결하기 위한 고투 속에서 형성한 집합심리의 시스템으로서, 순수한 이념적 표현물이나 철학적 세계관으로 환원되지 않는다. 그것은 생존에의 불안과 강박 그리고 의지와 욕망의 형식으로 작용하면서 행

122) 이때 생물학적이란 의미는 이데올로기 형식 안에서 수행되는 생물학적 지속을 의미한다. 예컨대 한국사회의 강박적 건강 이데올로기를 들 수 있다.

123) 현 시대의 중심적인 불안을 ‘서바이벌’로 본 바우만은 리얼리티 TV쇼를 우리시대의 공포를 반영하는 대표적인 대중문화 형식으로 읽는다. 그는 서바이벌 형식이 ‘남들에게 추방당하지 않으려고 남들을 추방하려 애쓰는 사람들’이라는 공포를 은밀하게 폭로하고 있으며, 이는 생존과 추방이 일상에 스며든 우리시대의 죽음의 공개 리허설라는 것이다. (지그문트 바우만, 『유동하는 공포』, 함규진 옮김, 산책자, 2009, p. 39.) 2000년대 한국의 대중문화 역시 ‘서바이벌’의 불안을 강하게 노출한다. ‘서바이벌 엔터테인먼트’는 현실 사회의 경쟁구도를 ‘리얼하게’ 반영하고 성공과 경쟁에 찬사를 보내며, 그것을 ‘오락’과 게임 감각으로 승화시키는 대중문화 형식은 신자유주의 경쟁 구도 속에서 부가가치를 생산하지 못하면 즉각 ‘구조조정’되어야 하는 개인의 모습을 투영시킨다. 무한도전과 경쟁 노동, 복불복식 처벌 오락, 정글에서의 야생 서바이벌, 전국민에 해외교포, 외국인까지 합세한 오디션 형식이 물밀 듯 쏟아지고 있는 것이다. (문강형준, 『혁명은 TV에 나오지 않는다』, 이매진, 2012, 1부 참조.)

위자들을 구체적으로 움직이는 ‘마음’의 구성체이다.<sup>124)</sup>

삶의 거의 모든 영역이 생존 경쟁의 구도로 재편성 되고 있는 파국적 현실 앞에서, ‘좀비’는 생존의 의미론적 작동을 드러내기에 적합한 지위를 획득한다.<sup>125)</sup> 좀비가 등장하는 작품의 내러티브를 궁극적으로 ‘최후까지 인간으로 살아남는 일’을 목적으로 하는 생존의 내러티브라고 할 때, 좀비 서사는 안정된 서사를 잃어버린 현 청년들의 묵시적 상상력 속에 내재된 에로스와 타나토스의 투쟁을 반영한다고 볼 수 있다. 따라서 한국 문화 속 좀비 텍스트에 나타난 표상과 서사를 관찰함에 있어, 청년 세대의 심급에 작동하는 ‘생존’이란 것이 어떤 의미와 행위의 차원에서 작동하는지에 대한 연구가 선행되어야 할 것이다.

김홍중은 21세기 한국 사회에 나타난 새로운 청년 세대의 중심적 마음가짐을 ‘생존주의’<sup>126)</sup>로 보고 이들의 사회적 자기관찰 형식에서 발견되는 ‘서바이벌’의 의미를 다음과 같이 정의하였다. 첫째, 새로운 생존은 재난이나 위기에서 목숨을 부지하는 것이 아니라 삶의 전반적인 영역에서 발생하는 경쟁 상황에서 도태되거나 낙오되지 않는 것을 뜻한다.<sup>127)</sup> 서바이벌의 무작위한 비유적 확장은 과거에는 경쟁 구도 속에 놓이지 않았던 영역까지도 경쟁의 문법으로 재구성하며, 특히 “청년들의 존재와 의식을

---

124) 김홍중(2015a), p. 181.

125) 청년 세대의 존재와 의식을 규정하는 가장 중요한 상징어가 바로 ‘생존’이다. (김홍중(2015a), p. 194.)

126) “생존주의는, 개인의 인생에서 가장 중요한 문제로서 인지되고 체험되는 경쟁상황에서, 다양한 퍼포먼스를 통해 자신의 수월성을 증명함으로써, 패배와 그 결과 주어지는 사회적 배제로부터 스스로를 구제하는 것을 최우선의 과제로 믿는 마음, 마음/가짐, 그리고 마음의 레짐을 가리킨다. 그것은 생존을 위한 전력투구를 도덕적으로 정당화해주는 이념들(이데올로기), 그런 생존 능력을 신장하는 것을 도와주는 각종 테크닉들(장치), 그 과정에서 행위자들에 체화된 성향들의 체계(하비투스), 그리고 마지막으로 생존을 추구하는 자들의 희망과 기억 혹은 공포와 불안을 형상화한 문화적 산물들(풍경)이라는 복합적 차원들의 사회적 배치 속에서 역사적으로 형성된다. IMF 외환위기 이후 전개되는 신자유주의적 구조화 과정에서 전면화된 이 생존주의는 21세기 한국의 청년 세대의 가장 내밀한 마음의 풍경을 이루고 있다.” (김홍중(2015a), pp. 186~187.)

127) 이를테면 교육, 인간관계, 연애, 결혼, 예술, 요리, 여행 등을 꼽을 수 있다. 자기계발서나 각종 서적 역시 이를 지도하는 생존 가이드가 된다. (김홍중(2015a), p. 194.)

규정하는 가장 중요한 상징어로 등극”하게 된다.<sup>128)</sup> 둘째, 생존은 일회적 경쟁으로 끝나는 것이 아니라 경쟁 상황을 미래로 연장 하는 것을 의미한다. 그러나 경쟁은 절대적 승리나 외부로의 초월이 아니라 경연의 연장을 의미하며, 또 다른 경쟁을 향한 영구적 연쇄 과정일 뿐이다. 이러한 상황은 끝없는 혁신과 계발을 통해 자기 자신을 능력화 해야 하는 후기 근대적 노동 주체의 특성과 조응한다. 그런데 이러한 ‘능력’에는 분명한 외재적 기준이 부재하므로 생존에의 ‘성공’은 미지적인 것이며 능력 있는 주체에 도달하는 일은 불가능한 것에 가까워진다. 셋째, 개인은 경연에 동원되는 “모든 잠재적 역량을 가시적 자원(자본)으로 전환하는 자기통치의 주체”가 되어야 한다.<sup>129)</sup> 청년들에게 ‘스펙’이란 개인이 가진 모든 역량—잠재능력—까지도—을 합리적으로 통제하고 관리한 결과이며 이것이 그들의 생존여부를 판가름하는 자본이다. 넷째, 새로운 생존은 성공과 거대한 성취 같은 야심찬 시도를 의미하는 것이 아니다. 청년들은 상상을 꿈꾸기보다 화목한 가정을 이루고 금전적으로 부족하지 않은 한에서 평범히 사는 것을 소망한다. 이러한 평범성의 유토피아에는 추락을 면하고 싶은 소극적 자세와 피로와 체념이라는 은폐된 감정의 이미지 또한 긴밀히 연결되어 있다. 다섯째, 새로운 생존의 의미론에서 자아는 사회적 순응을 통해 ‘정상화’하면서도 스스로의 정체성을 표현하기 위해 ‘차별화’하는 모습을 보이는데, 이때 자아는 억압에 저항하는 윤리였던 진정성을 정향하여 체제에 기능하는 윤리로 전환하는 생존주의적 진정성을 보이게 된다.<sup>130)</sup>

이와 같은 새로운 생존의 의미는 좀비 서사에서 어떠한 연대나 공동체도 이루지 못하고 각자도생의 생존 세계에 던져진 청년 주체의 모습으로 재현된다. 좀비 바이러스가 퍼진 세상은 만인의 만인에 대한 투쟁 상태가 되며 한정된 식량과 안전한 공간의 확보를 두고 살아남은 자들 간의 갈등과 폭력, 살해가 빈번하게 발생하는 생존 고투의 공간이 된다. 살아

128) 김홍중(2015a), p. 194.

129) 김홍중(2015a), p. 195.

130) 오디션 출연자들이 우승을 위해 호소하는 휴먼 드라마나 ‘열정노동’ 같은 예들 생존주의적 진정성이라 할 수 있다. (김홍중(2015a), pp. 193~197.)

남기 위해서는 경쟁자보다 더 빠르고 비정하며 강해야 하고, 타인의 죽음 앞에서 머뭇거리거나 순진한 믿음, 혹은 신체적 약점을 보이는 것은 치명적인 결과로 이어진다. 주체는 생존하느냐 마느냐의 문제 앞에서 매 순간 선택을 강요당하며, 이 선택의 결과는 오로지 자신이 감당해야 할 몫이 된다. 생존을 위해 집단은 이익 앞에서 개인의 희생을 종용하며, 생존능력이 약한 인물의 배제나 희생이 정당화되고, 살기 위해서 가족과 친구, 연인마저 처치해야 하는 극단적인 상황이 벌어진다. 야만적 경쟁 상태는 끝날 기미가 보이지 않으며 좀비 바이러스의 원인은 추측으로 일관되고, 백신과 구조의 가능성은 불투명하기만 하다. 해결되지 않는 비상사태는 서바이벌 상황을 무기한으로 연장하며, 개인은 오로지 살아남는 것만을 이 세계의 지고의 가치이자 도덕으로 삼는다. 한국 좀비 서사의 생존 주체들은 미국의 것처럼 유능한 전문가도, 아들을 수호하는 아버지도, 생존을 적극적으로 도모하며 삶의 의지를 선명하게 드러내는 시민 히어로도 아니다. 한국의 청년/생존자들은 누구도 신뢰 할 수 없다는 감각, 애초부터 혼자였고 사태의 모든 문제는 개인의 잘못이라는 고립감, 죄의식이나 수치심으로 인한 노골적 멜랑콜리, 문제를 해결할 수도 생존할 수도 없을 거라는 비관적 전망을 강하게 드러낸다. 본래 좀비가 그려내고 있는 묵시적 전망의 세계는 타나토스의 힘이 우세적으로 나타나는 세계이다. 생존주의가 생존에의 억압을 강화시키면, 에로스는 억압적으로 과잉 투자되고 따라서 죽음충동을 묶어놓을 힘이 약화되게 된다. 이때 풀려난 죽음충동은 탈승화<sup>131)</sup>의 형식으로 생존 이데올로기에 복속되어

---

131) 마르쿠제는 현대 사회의 지배 형태로서의 억압과 충동의 기묘한 결합을 목격하게 되고, 이를 억압적 탈승화(repressive desublimation)로 불렀다. 억압적 탈승화란 초자아와 이드가 결합하여 리비도를 제한 없이 방출하는 것을 말한다. 이것은 이드에게 충동을 해제하고 즐길 기회를 제공하므로 억압이 없는 것처럼 연출된다. 그러나 지배 질서와 사회의 존속이라는 목적 아래, 완전한 충동의 방출이란 불가능하다. 따라서 ‘억압적’이란 조건이 붙는다. 여기서 억압의 대상은 자아가 아닌 이드이고, 억압의 조종자는 초자아이다. 마르쿠제는 후기 자본주의 사회에서 관찰되는 충동의 자유로운 해방이 실제로는 초자아의 외설적인 명령에 의한 방출이라는 것을 지적하기 위해 억압적 탈승화라는 개념을 고안해낸 것이다. 억압적 탈승화의 심대한 힘은 자아를 거치지 않고 리비도 자체를 수정한다는 데 있다. 초자아는 자아의 중재를 거치지 않고 이드에게 리비도를 해방할 것을 바로 명하기 때문에, 둘 사이의 매개에서 상대적 자율성을 획득하던 자아는 무의식으로 퇴행하며 충동은 직접적으로 통제 당하게 된다.

초자아의 명령을 수행하는 쪽으로 투자되거나 또는 멜랑콜리, 자살, 죄의식 등의 형태로 분화되어 나타난다. 전자의 경우, 좀비는 초자아의 욕망을 내면화하여 동일시한 이드 자체가 되며, 자아가 퇴행하여 의식하지 못하는 가운데에서 체제의 복종적 좀비가 된다. 반면 탈승화가 타나토스의 본래적 목적으로 움직이면, 좀비는 초자아의 욕망으로부터 개인의 욕망을 분리해내어 죽음충동의 힘을 억압하는 질서에게 돌려 항거의 힘으로 방출하거나 그것의 본래 목적인 긴장의 해소 상태, 즉 열반원칙의 평온상태로 돌아가고자 한다.

생존을 위해 홀로 고군분투하지만 그것이 공허한 몸짓에 그칠 수밖에 없는 청년들의 처지는 역설적으로 그들이 텍스트를 통해 가장 열망하는 것이 감정적 유대라는 모순을 드러낸다는 점에서 흥미롭다. 꿈이 근본적으로 소망충족의 형식이라고 할 때, 한국 청년 세대가 좀비라는 분신을 통해 획득하고 싶은 궁극적 욕망은 ‘살아있음’이라는 본래적 에로스의 회복을 나타낸다고 할 수 있다. 세계에 대한 관심을 상실하고 죽어가는 청년들의 서사적 삶이 가족과 연대라는 에로스적 결합을 소망하는 것은 좀비 서사가 에로스 타나토스의 양가성을 가지고 있다는 것을 생각할 때 필연적인 귀결로 보인다. 자신을 받아들여줄 대상이 존재한다는 것은 리비도적 결합을 통한 삶의 회복, 즉 나를 좀비가 아닌 인간으로 승화시켜줄 타자, 자신을 기억해줄 자아보존의 저장소, 자신을 애도해줄 대상이 있다는 것을 의미하기 때문이다. 기억을 가지고 있고 말을 하는 독특한 좀비들의 등장은 청년들의 멜랑콜리적 세계감(世界感)을 반영하면서도 비인간으로 규정되는 자신들을 인간으로 재호명하고자 하는 욕망을 반영한다.<sup>132)</sup>

---

후기 자본주의 사회에서 초자아는 더 이상 지연과 인내를 요구하지 않으며 그것은 유혹적인 태도로 ‘즐거라’고 명령하고, 자유로운 성 생활과 대중상품형식을 통해 쾌락적 만족이 충족되는 것처럼 연출한다. 외피적으로 개인은 충동을 탈승화한 것처럼 보이지만 실제로는 외설적인 명령에 의해 동일시된 충동을 억압적으로 방출할 뿐이다. 예컨대 죽음충동의 공격성을 국가를 위해 복속하도록 탈승화시키면, 그것은 전쟁터에서의 도덕이 되며 억압적 탈승화 주체는 전쟁영웅으로 호명된다. 억압적 탈승화에 대한 논의는 다음을 참조. (마르쿠제, 앞의 책, 2004; 마르쿠제, 『일차원적 인간: 선진산업사회의 이데올로기 연구』, 박명진 옮김, 한마음사, 2009; 슬라보예 지젝, 『향락의 전이』, 인간사랑, 2001.)



그런데 한국 좀비 서사에서 드러나는 청년들의 소망은 문제적 세계의 완전한 파멸이나 새로운 유토피아의 건설과 같은 거대 담론의 것이 아니다. 한 웹툰 속 좀비 주인공이 자신의 세 가지 소원이 친구, 남편, 아들이 되는 것이라 고백하는 장면을 통해 드러나듯,<sup>133)</sup> 이들의 유토피아적 운동이 투자되고 있는 것은 ‘평범하고 안정된 삶’이라는 가장 소박하고 일상적인 에로스의 성취인 것이다. 세계의 끝을 상상하는 대가로 바라고 있는 것이 이처럼 미시적인 삶의 회복이라는 점은 이러한 작은 소망조차 성취하기 힘든 현실 상황을 반영하는 것이다. 현 청년 세대에게 생존이란 “풍요로운 미래를 향해 야심차게 전진하여 무언가를 의기양양하게 획득하는 그런 이미지라기보다는, 더 아래로 추락하지 않는다는 소극적 자세, 피로와 체념의 은폐된 감정, 화려한 삶이 아니라 소박하고 평범한 ‘보통의’ 삶에 대한 소망의 이미지와 더 긴밀하게 결합”되어 있는 것이다.<sup>134)</sup>

그러나 괴물이 아무리 인간임을 호소하여도 중국에는 추방될 수밖에 없듯, 좀비 역시 비동질적인 것의 혐오스러움을 육화한 ‘섬뜩한 것’으로서 배제되고 망각되어야만 하는 존재이다.<sup>135)</sup> 좀비의 몸은 국가로부터, 사회로부터, 의식으로부터 승화되지 못한 섬뜩한 것의 회귀이자 그것의 정신 신체적 흔적이다. 자신을 좀비와 동일시하거나 좀비와 다르지 않다

132) 혐오스런 몸을 가졌지만 그 외에는 인간과 유사하다는 면에서 좀비는 프랑켄슈타인형 괴물의 계보에서 읽힐 여지가 있다. 프랑코 모레티는 자본주의가 낳은 두 괴물을 드라큘라와 프랑켄슈타인의 괴물로 보며 이들을 자본가와 프롤레타리아의 유비로 읽었다. 그러나 좀비에게 주인이 없다는 것을 상기해본다면, 좀비는 드라큘라를 내면화한 자기통치와 자기소진의 노동주체, 후기 근대의 복합적 프랑켄슈타인형 괴물이라 할 수 있을 것이다. 참고로 최초의 할리우드 좀비영화 *White Zombie*에서 공장 좀비들의 주인은 자본가의 면모를 드러내는 드라큘라형 주술사(벨라루고시扮)이다. (모레티의 논의는 프랑코 모레티, 『공포의 변증법』 조형준 옮김, 새물결, 2014, 1장 참조.)

133) <좀비의 시간>의 ‘준수’의 소원은 첫째는 멋진 친구, 둘째는 멋진 남편, 그리고 세 번째 소원은 아버지에게 좀비인 상태로써 받아들여지는 것, 그리하여 상실된 부성을 되찾고 아버지의 아들이라는 상징적 확인을 받고 싶어 하는 것이다.

134) 김홍중(2015a), p. 196.

135) 따라서 한국 문화에 나타난 좀비에 대한 의미론적 해석은 귀신의 계보보다 상이군인, 나환자와 같은 그로테스크한 몸을 가진 표상에 대한 문화적 재현에 더 근접해 있다.

는 것을 보여주는 청년 세대들의 이와 같은 문화적 상상은 짐짓 자학적이고 무력한 단면으로 읽힐 여지가 있으나, 괴물(monster)이 자신의 ‘괴물됨’을 보여줌으로써(demonstrate),<sup>136)</sup> 역설적으로 괴물을 양산하는 사회와 구조를 비판적으로 전시하다는 측면을 간과해서는 안 된다.<sup>137)</sup>

## 2. 역사적 기억과 생존의 멜랑콜리

“전에도 이런 시체가 돌아다닌 적이 있습니까?” / “없지.” / “그런데 살아 있는 시체란 걸 어떻게 아세요?” / “이십년 전에 전쟁터에서 이런 녀석을 만난 적이 있어. 내가 개머리판으로 머리를 가루로 만들어버렸지.” / “세상에 좀비가 실제로 존재한단 말씀이에요?” / 이번엔 똥보 130이 물었다. / “당연히 존재하지, 그걸 말이라고 해?”<sup>138)</sup>

어떤 표상의 등장이 특정 기억과 그것에서 파생된 정동의 결합이라면, 좀비의 출현은 그것이 억압당한 바로 그 지점에서 회귀한다. 좀비는 프로이트가 ‘섬뜩함’이라 부른 것으로, 그 의미의 가장 근원적이고 충실한 차원에서 죽음 자체를 표상한다.<sup>139)</sup> 이때의 죽음이란, 그것의 보편적 운동성에서는 죽음충동을 의미하지만 사회적·집단적 차원에서는 죽음에 접

136) 괴물(monster), 보여주다(demonstrate), 시위(demonstration)에 대해서는 이동신, 「좀비 자유주의: 좀비를 통해 자유주의 되살리기」, 『미국학논집』 46(1), 2014, p.124.

137) “이들 좀비시위대의 등장은 좀비보기를 넘어서 좀비하기를 통해 좀비의 사회비평적 기능을 직접 수행하는 시대가 열렸음을 알리는 듯하다. 괴물은 무언가 중요한 것을 암시하기에 그냥 보이는 대상이 아니라 꼭 봐야만 하는 존재이다. 마찬가지로 좀비는 대중문화의 일부로 수동적인 소비의 대상이기보다는 능동적으로 찾아보고 그 의미를 탐구해야 하는 존재이다. 보여주고 보는 시각적 거리를 뛰어넘어 직접적으로 접촉하고 행동하라는 정치적인 의미가 괴물에는 담겨있는 것이다. 이런 점에서 사회비평을 수행하는 좀비보기와 좀비하기는 괴물의 정치성을 실현하는 것이라 볼 수 있다. 다시 말해서 좀비는 잘못된 사회구조와 편견을 퍼뜨리는 부정적 수사가 아니라 오히려 그러한 구조와 편견을 비판하고 변화하도록 도와주는 존재다.” (이동신, 위의 글, pp. 123~124.)

138) 김중혁, 『좀비들』, 창비, 2010, pp. 112~113.

139) 인간에게 죽음이란 실제임에도 망각되어야 하는 것이고 원시집단에게 죽음이란 문명으로 이행하기 위해 의식적 차원에서 정복되고 초극되어야 하는 것이었다.

착된 집합기억의 정동으로 이해될 수 있다. 한 청년 웹툰 작가는 좀비를 통해서 한국 현대사의 기억들을 회귀시키고자 했다고 밝힌다.

저는 이러한 점들의 집합으로 사람들의 집합, ‘집단’에 대한 얘기를 하려고 했습니다. (중략) 일단 집단에 대해 가장 많이 생각하게 되었던 군대를 떠올렸고 그들을 고립시켰더니 자연스레 국가가 건설되었고, 군복 입은 통치자들의 무대였던 현대사도 떠올랐습니다. 예. 9029부대의 사건들은 현대사에서 따온 것입니다. (중략) 어쨌든 저는 데미지 오버 타임이 단순 ‘좀비물’, 한국군 풍자물, 현대사 우화 모두가 될 수 있기를 바랐습니다.(참고로 ‘좀비’라는 표현은 제가 한 것은 아니고 9029부대원들이 한 것입니다.)<sup>140)</sup>

한국 좀비 서사에서 발견되는 역사적 기억들은 생산자와 수용자의 세대 내 범위에 국한되지 않는다.<sup>141)</sup> 작품이 직·간접적으로 호명하고 있는 기억들은 일제강점기,<sup>142)</sup> 한국전쟁,<sup>143)</sup> 베트남전쟁,<sup>144)</sup> 학생운동, 용산사

---

140) 이 작품에서 억압하는 아버지로서 군림하던 작중인물이 저격을 당해 죽자, 당시 가장 많은 공감/추천수를 받은 베스트댓글은 “야수의 심정으로 유신의 심장을 쏘았다.”(45화)였다. 작가 선우훈이 위의 후기를 쓰기 이전이므로, 독자들이 이미 좀비 서사 속에서 한국 현대사의 한 사건을 읽어냈음을 의미한다. (선우훈, <데미지 오버 타임> 완결 후기, 다음 만화속세상, 2015, 7, 3.)

141) 프로이트에 따르면 기억은 전前 세대의 것을 추적한다. 따라서 개인의 심리는 한 집단의 동일성 안에 있는 이상 집단 자체의 심리이기도 하다. (마르쿠제, 앞의 책, pp. 80~81.)

142) 일제강점기 기억은 다른 사건들에 비해서 가장 은밀하게 드러나는데, 근거가 되는 작품 수가 적어 본고에서 특별히 언급하지는 않지만, 적어도 좀비 서사에서 드러나는 식민지 기억은 한국의 근대화 과정에서 태동된 죄의식의 ‘원인’으로서의 바이러스를 지칭하는 것으로 보인다. 일본발 좀비 바이러스에 대한 상상력은 주동근 <지금우리학교는>, 이경석 <좀비의 시간>, MBC특집드라마 <나는 살아있다>, 김재성 『경성 좀비 탐정록』을 참조.

143) 한국 좀비 서사에서 북한이 거의 완벽하게 부재하고 있다는 점을 주목해볼 필요가 있다. 전쟁과 관련된 기억에서 어떤 증추적 존재가 기이할 정도로 삭제되어있다는 것은 하나의 징후로서 읽힐 여지가 있기 때문이다. 밀레니엄 좀비를 대표하는 맥스 브룩스의 소설 *World War Z*는 북한을 비중 있게 다루고 있다. 북한은 고립된 나라이며 지도자의 전체주의적 억압이 합법화 되어있기 때문에 모든 인민의 이를 뽑아 ‘감염’을 성공적으로 차단한, 좀비사태가 조기 종식된 나라이다.

144) 국내 좀비 웹툰 최초로 북미권에 진출한 <데드데이즈>의 경우, 좀비 바이러스는 베트남 전쟁 당시 사용된 미군의 생화학무기에서 시작된 것이며 기업이 이를 활용하여 세계인을 대상으로 한 ‘노예화 프로젝트’를 추진하고 있는 것으로 나타난다. 베트

태,<sup>145)</sup> 구제역 살처분<sup>146)</sup> 등을 대표적으로 꼽을 수 있으며 이것이 한국에서 좀비가 파국적 ‘현실’로서 재현되는 데 중대한 영향을 미친 것으로 보인다.<sup>147)</sup> 이러한 사건들은 두 가지 의미의 층위에서 좀비와 상상적으로 매개되는데, 첫째는 생존의 의미론적 차원이고 둘째는 역사적 죽음과 그 기억으로부터 파생된 멜랑콜리이다.

먼저 생존의 의미론적 차원에서 한국 좀비 서사는 특히 전쟁 경험을 서사적 차원에 적극적으로 도입한다. 경쟁이나 생존의 치열함, 혹은 살아간다는 것 자체를 ‘전쟁’이라 표현하는 관습을 구태여 설명하지 않더라도, 생존주의는 ‘살아남는 것을 최우선시 하는 자세’라는 도덕으로 무장

---

남전 참전으로 허를 잃은 ‘할아버지’는 오늘날의 세계적 정신이상 증세(좀비화)가 베트남 전쟁 때 총상을 입거나 신체의 일부가 훼손되어도 고통 없이 살육에 몰두하도록 군인들에게 투여된 약물에서 시작된 것임을 폭로하고자 한다. 승리를 위해 살육마가 된 군인들과 현재 좀비가 된 자들은 ‘억눌려 있던 욕망을 모두 뱉어내는 짐승들’의 모습, 다시 말해 국가와 기업으로 표상되는 질서에 복종되도록 억압적 탈승화된 자들이다. 이 기억을 간직한 참전용사 할아버지는 ‘허가 잘린 채로 증언을 시도하는 혐오스런 몸’으로 재현되며, 좀비 사태가 터진 서울의 대피소에 받아들여지지 않는 존재이다. 할아버지가 재생하는 베트남 전쟁의 기억은 ‘아날로그 죽음기’로 상징되며, 그 음악에 이끌려 그의 뒤를 따르는 좀비들은 채 승화되지 못한 섬뜩한 몸들이다. 대피소에 들어가지 못하고 ‘조국이여’를 탄식하며 거수경례를 한 뒤 떠나는 할아버지와 좀비들은 새로운 국가의 승화된 질서 속에 편입될 수 없는 기억이다.

145) 좀비 아포칼립스 1회 수상작인 「섬」의 주인공은 재개발 지역의 수주를 따기 위해 노력하는 인물이나 좀비 사태가 터지자 현장의 다이너마이트를 이용해 좀비들과 함께 죽는다. 「어둠의 맛」은 “시작점은 용산 남일당 건물이다”는 언명으로 시작하는데 바이러스는 바로 그 옆 5지구에서 목을 맨 철거민이 토해낸 원한에서 촉발된다.

146) 좀비 아포칼립스 2회 수상작 「나에게 묻지마」는 국가가 깨끗한 고기 수출국으로서의 위신을 위해 돼지들을 무차별적으로 농지에 매립하고 마을 사람들 역시 공포심을 회피하기 위해 이러한 ‘살처분 퍼포먼스’에 적극 협조하면서 집단의 기형적 동질성이 강화된다. 그러나 매립된 돼지들이 다시 살아나면서 좀비 바이러스가 퍼지게 되고, 물려받은 농지를 지키기 위해 애쓰는 청년 이장 ‘나’는 아버지의 맑은 웅달샘이 핏물로 물들어가는 것을 지켜본다.

147) 좀비에 내포된 역사적 기억은 아이티의 노예제와 근대화 노동이지만 이를 문화적으로 재현하는 주체가 서구라는 점을 고려할 때, 좀비가 불러일으키는 기억의 섬뜩함은 제국주의와 모더니즘 이행의 과정에서 가해진 비서구에 대한 폭력과 타자가 야기하는 위협과 공포에 충실해왔다. 서구에서 좀비는 그 양적 방대함에 비해 좀비 표상 자체의 변주는 협소하다고 할 수 있는데, 대다수의 경우 좀비는 처치되어야 할 악이거나 위협적인 공포로 재현되며 전경화되어 있다. 서구 좀비 서사에서 중요한 것은 좀비를 처치하고 살아남는 ‘시민 주체와 생존 공동체의 존속’이다. 그것은 곧 좀비 목시록에 맞서는 ‘대안적 상상력’의 가능성이기도 하다.

한다는 점에서 전쟁이라는 역사적 기억과 크게 감응하기 때문이다. 기실 한국전쟁은 한국 사회에서 생존의 의미를 새롭게 전환시킨 중요한 역사적 경험으로 절대적 빈곤, 폐허가 된 고향, 분단의 고착과 뒤따른 이데올로기적 대립으로 인한 공동체의 붕괴라는 심대한 트라우마를 남겼다. 이 시기 한국 사회에서 살아남는다는 것의 의미는 전쟁으로 인한 심리적 극복, 급격한 사회 변동에 대처하는 적응력, 이념 대립으로 인한 국가의 정당화된 폭력과 지배로부터의 안전 등으로 분화된다.<sup>148)</sup><sup>149)</sup> 또한 산업화라는 국가적 서사 아래 성장과 진보를 이루기 위해 전례 없는 각자도생의 속물투쟁으로 무장한 것 역시 이 시기라 할 수 있다.<sup>150)</sup> 앞서 논의한 청년 세대의 내면화된 생존 도덕이 1997년 이후 본격화된 신자유주의에 의해 형성된 다각적 생존위기라 할 때, 1950년 한국전쟁 체제의 생존과 청년 세대의 생존은 “즉 세계는 하나의 정글로 나타나고 생존 주체는 최대

148) 김홍중은 한국 사회를 소위 ‘생존주의적 모더니티’로 새롭게 명명하는데, 그에 따르면 생존주의 레짐은 1894년 체제, 1950년 체제, 1997년 체제를 거치며 중층적으로 형성되었다. (김홍중, 「성찰적 노스텔지어-생존주의적 근대성과 중민의 꿈」, 『사회와 이론』 27, 2015b, pp.61~62.)

149) “한국전쟁의 결과로서 한국사회는 실질적으로 가난으로 경험되는 사회적 지위와 생활수준의 몰락을 경험했으며, 이런 하강이동으로 인해 기독교에 대한 몰입과 호전적 반공주의가 심화되었고 지역공동체의 붕괴, 전통적 윤리나 가치체계의 급속한 붕괴가 야기되었다. (중략) 이에 따라 한국전쟁은 사회의 불의에 무기력하고 사회적 이슈에 무관심한 개인의 등장을 촉진시켰다. 한국전쟁을 경험하면서 한국사회에서 공동체에 대한 상상력의 최대치는 가족 단위를 넘지 않게 되었다. 이른바 정치적 행위자라고 할 수 있는 계급적 주체가 형성되지 못한 상황으로 한국에서 근대화는 국가 단위의 자본축적에 매진한 경향이 있다.” (소영현, 「전쟁 경험의 역사화, 한국 사회의 속물화」, 『한국학연구』 32, 2014, p. 283.)

150) “말하자면 한국사회에서 살아남기 위해서 사람들은 사회 상태 속에 구현된 만인의 만인에 대한 투쟁의 자연상태에서 처절한 생존경쟁을 견뎌 내어야 했으며, 그러기 위해서는 예컨대 ‘줄서기’를 잘해야 했고, 환경에 자신을 무조건적으로 맞추어 줄 알아야 했으며, 또 무엇보다도 자신을 실제보다 과장해야 했고 다른 사람을 희생시켜서라도 자신의 우월성과 사회적 유용성을 드러내고 또 그렇게 할 수 있는 모든 수단을 이용할 수 있어야 했다. 그렇게라도 세상으로부터 인정받지 못한 사람에게는 체계적인 모욕과 무시가 뒤따르며, 심지어 생존의 가능성 자체를 박탈당할 위험마저 가해졌기 때문이다. 달리 인정받을 길이 없었고, 그렇게라도 인정받지 못하면 생존이 불가능했다. 속물이 되어야만 우리는 살아남을 수 있었던 것이다. 생존의 이데올로기와 터무니없이 좁은 문화적 인정 지평의 악순환적 상호작용, 바로 이것이 우리 사회를 지배하는 유례없는 전면적인 속물주의적 근대 문화의 비밀이다” (장은주, 『인권의 철학』, 새물결, 2010, p. 416.)

한의 자원을 동원하여 냉혹한 투쟁에서 승리해야 하며, 결국 살아남는 것에 전념된 이런 행위는 도덕적이고, 선하고, 아름다운 것 혹은 적어도 ‘불가피한 것’이라는 인식<sup>151)</sup>을 공유한다.

그런데 이러한 생존의 경험은 또한 죽음의 기억들을 회귀시킨다. 생존이란 항상 그것의 부정으로서의 죽음을 내포함으로써만 의미화 되기 때문이다. 한국전쟁에 내포된 집단적 죽음의 특수성은 그것이 외부와의 투쟁이라기보다 내부/민족이라는 아들들의 싸움이라는 데 있다. 따라서 죽음충동의 파괴성을 내적으로 방출시킨 기억은 깊은 죄의식을 남기게 되고,<sup>152)</sup> 그 결과 억압의 강도는 강해지게 되었으며 이 기억이 분단이라는 해결 불가능한 고착으로 머무르게 된 특이성을 가진다. 좀비들의 죽음은 731부대에서 자행된 실험대상, 전쟁터에서 죽은 병사, 총에 맞아 죽은 민간인, 정부로부터 색출되어 사살되는 가족, 군대에 팔려간 자식, 시위 과정에서 과잉진압으로 죽은 청년, 재개발 지역 주민들, 광화문에서의 결집과 발포의 이미지로 표출된다.

이들이 생존할 수 없는 가장 큰 이유는 맞서 싸워야 할 적이 너무 강하다는 사실에서 기인한다. 생존자와 좀비 양측에 있어 ‘살아남는 것’의 문제는 개인의 존재론적 죽음을 압도하는 강력한 초자아의 출현, 즉 국가의 공적 폭력으로부터 살아남는 것과 동일하다. 생존자가 좀비에게서 감정적 동일시를 이루며 그들을 지키거나 돕겠다고 결심하는 것 역시 이들을 탄압하는 주체가 ‘국가’라는 공동의 적이기 때문이다.<sup>153)</sup> 국가는 이 테올로기적 형식을 통해 좀비를 악으로 호명하고 사태의 해결불가능성을

---

151) 김홍중(2015b), p. 64.

152) 정신분석학의 관점으로 분단트라우마에 내재된 죄의식을 읽고 있는 논의는 김성민/박영균, 「분단의 트라우마에 관한 시론적 성찰」, 『시대와 철학』 21(2), 2010, pp. 15~49.

153) 이것은 미국 좀비 서사와 두드러지게 갈라지는 부분의 하나이다. 미국에서 생존자들을 위협하거나 죽음으로 몰고 가는 것은 한정된 자원을 놓고 싸움을 벌이는 다른 생존집단이거나 무수한 수의 좀비이거나 여성생존자들을 폭력적으로 다루는 남성군인들이다. 미국 좀비 서사에서 국가는 임시 대피소에 걸린 성조기와 같이 전경화되어 있지만 여전히 어딘가에 질병센터나 국가적 차원의 대피소가 있을 것이라는 희망으로서 작동한다. 물론 이러한 희망은 번번이 실패한다. 그러나 국가가 직접적으로 생존자들을 죽음으로 몰고 가지는 않는다.

전가시키며, 선진국 서사를 앞세워 진실이 드러나지 않도록 은폐하는 일에 주력한다.

좀비는 한국의 근대화 과정에서 발생한 비동일적인 것/비국민적인 것에 대한 과잉억압과 역사적 진보의 격류 속에서 상실되어야 했던 대상과 가치들이 중첩된 몸이며, 망각과 합리화의 기제 속에서 미처 해소되지 못한 슬픔의 성격을 환기시키고 있는 것이다.<sup>154)</sup> 한국의 좀비 서사에서 생존자와 좀비들은 문제적 현실에 대한 분노를 국가/외부를 향한 파괴충동으로 돌리지 못한다. 이들은 악몽, 강박적 사회행위, 반복된 자해와 자살시도, 좀비 사태 이전과 이후가 다르지 않다는 환멸감, 새로운 세계의 건설에 대한 무관심, 무기력한 생존 의지와 같은 우울자의 태도, 즉 죽음 충동의 내적 투자를 취한다. 이것이 한국 문화 속에 출현한 좀비가 파괴적 묵시록보다는 멜랑콜리적 묵시록과 친연성을 가지게 된 배경이다.

멜랑콜리(melancholy)는<sup>155)</sup> “사랑하는 사람의 상실, 혹은 사랑하는 사람의 자리에 대신 들어선 어떤 추상적인 것, 즉 조국, 자유, 어떤 이상(理想)등의 상실에 대한 반응”<sup>156)</sup>이다. 애도와 멜랑콜리 두 감정 모두가 자아가 리비도를 집중하여 투자한 대상을 상실했을 때 일어나는 공통된 정서적 반응이지만 애도가 한동안 우울의 시기를 겪다가 시간이 지남에 따라

---

154) 정근식에 따르면 좌절에 의한 슬픔은 특히 사회적 약자들이 겪는 무력감의 성질이 가지는데, 소수자나 민중의 좌절된 슬픔은 ‘서럽다’는 정서를 동반하게 되며 이것은 그 슬픔을 자명하게 드러내기 어려운 정치사회적 조건에서 형성된다고 한다. 그는 한국 근대사의 사회적 감성으로서의 슬픔에 대하여, 첫째, 집단적인 죽음 또는 공동체적 상실과 연관되어 있고, 둘째, 집단적 열망의 좌절과 관련되며 셋째, 마음 놓고 우는 통곡으로 표출되지 않는 공동체적 규율이 작동하고 있다고 보았다. 정근식은 한국의 사회적 감성을 참고 삼키는 슬픔, “고통을 참아내고 버티며 그것을 넘어서려는 집단적 무의식, 또는 규율된 감성으로부터 나온 것” 감정이라 설명한다. (정근식, 「한국의 근대와 사회적 감성으로서의 슬픔에 관하여」, 『감성연구』 5, 2012, pp. 11~12.)

155) 번역본은 슬픔이라고 옮기고 있지만 최근에는 ‘애도작업’과 관련지어 쓰는 경우가 많으므로 본고에서는 ‘애도’로 고쳐 인용하겠다. 멜랑콜리(Melancholy)의 경우 우울증에 해당하는 영어 ‘Depression’이 있으므로, 우울증과 우울은 구분되어야 한다. 따라서 우울증은 원어의 의미를 그대로 살리기 위해 ‘멜랑콜리’로, 우울증자는 ‘우울자’로 고쳐 인용하겠다.

156) 프로이트, 「슬픔과 우울증」, 『정신분석학의 근본개념』, 윤희기/박찬부 옮김, 열린책들, 2004c, p. 244.

다른 대상에 리비도를 투자함으로써 통합된다면, 멜랑콜리는 상실의 순간에 머물러 있는 순수한 죽음충동의 배양이라 할 수 있다는 점에서 차이를 갖는다. 프로이트가 지적한 멜랑콜리의 특징들은 애도와 거의 유사하지만 두 가지 예외를 가진다.<sup>157)</sup> 먼저 자애심의 실추, 가혹한 자기 처벌, 자살 등으로 이어지는 수치심 없는 자기비난의 형태를 띠는 점, 두 번째로 우울자의 경우 상실한 대상이 무엇인지 구체적으로 알지 못한다는 특징을 가진다는 점에서 그러하다. 애도가 상실한 대상을 외부에서 발견한다면, 멜랑콜리는 대상 없는 불안(anxiety)처럼 자신이 상실한 대상을 영원히 잃어버렸거나, 애초에 자신이 상실한 것이 무엇인지 모르는 것이다. “그가 누구인지를 알고 있기는 하지만, 그에게서 무엇을 상실했는지는 모르는”상태, 즉 애도의 대상이 의식적이라면 우울증의 대상은 무의식적이라 할 수 있다.<sup>158)</sup> 따라서 무엇을 애도해야 할지 모르기 때문에 애도작업은 실패하게 되고, 대상을 잃은 리비도는 결국 자신이 왔던 곳, 즉 자아로 되돌아간다. 멜랑콜리에서 리비도는 자아 자신에게 투자된다. 이렇게 투자된 리비도는 자신에 대한 비난과 처벌욕구를 노골적으로 드러내는데, 이를 면밀히 들여다보면 실제로는 자신에 대한 비난이라기보다 자신이 상실해버린 바로 ‘그 대상’에 대한 비난이라는 것을 알 수 있다. 따라서 멜랑콜리는 내가 상실한 대상을 향한 비난을 나에 대한 비난과 동일시하는 것이며,<sup>159)</sup> 그 대상은 구체적인 것일 수도 있지만 ‘그 대상이 표상하는 어떤 것’ 또는 ‘자아이상’이다. 궁극적으로 이 대상은 원래 자아의 일부였으나 타자의 모습으로 낯설어진 무언가이다.<sup>160)</sup>

157) “우울증의 특징은 심각한 정도로 고통스러운 낙심, 외부세계에 대한 관심의 중단, 사랑할 수 있는 능력의 상실, 모든 행동의 억제, 그리고 자신을 비난하고 자신에게 욕설을 퍼부을 정도로 자기 비하감을 느끼면서 급기야는 자신을 누가 처벌해 주었으면 하는 징벌에 대한 망상적 기대를 갖는 것 등으로 나타난다. 이와 같은 우울증의 상황은 우리가 한 가지를 제외하고는 다른 모든 특징들이 다 슬픔에서 찾아볼 수 있다는 사실을 생각하면 어느 정도 이해 가능한 상황이다” (프로이트(2004c), pp. 244~245.)

158) 프로이트(2004c), p. 247.

159) 나르시시즘 역시 외부에서 리비도 투자 대상을 찾지 못해 그 대상을 자아의 내부에 만드는 것으로, 나르시시즘과 우울 모두 대상을 찾기 못해 그 대상을 내면화하고 이를 자신과 동일시하여 리비도를 투자한다는 면에서 동일시의 기제에 근거한다.

160) 우울자는 잃어버린 대상을 처벌하는 아버지 ‘초자아’로 돌려, 그 내면에 양가적 감



그런데 우울자는 대상을 상실한 그 순간에 머물러 있기 때문에 외부 세계의 변화와 시간의 흐름을 감지하지 못하거나 이를 거부한다. 그 순간에 고착되어 머물러 있는 우울자의 이러한 태도는 문제적 현실 앞에서 이를 받아들이길 거부하는 저항이라는 윤리로 나아가기도 한다. 특히 특정 집단에 대한 배제나 역사적 트라우마에 대한 현실적 억압/망각 앞에서 문제를 받아들이길 거부하는 집단적 우울이 이러한 성격을 띤다. 애도자가 현실원칙에 통합되어 다시 현실로 돌아오는 것과 달리 우울자는 상실의 순간에 머물러 잃어버린 것을 끊임없이 찾고자 하며 그 순간을 ‘반복’하는 특징을 가진다.<sup>161)</sup>

## B. 청년 세대와 생존주의

### 1. 고립된 청년과 저항정신의 망각

윤이형은 「피의 일요일」, 「큰 늑대파랑」 두 편의 소설에서 공통적으로 학생운동이라는 과거의 기억을 망각해버린 청년들이 어떻게 시스템의 복종적인 좀비가 되어가는 지 보여준다. “달리고 달려서 오직 달리고 있는 현재만을 기억하는 종족”<sup>162)</sup>이 되어버린 청년들은 강박적으로 자기

정을 품게 된다. 상실한 대상에 대한 사랑과 증오는 ‘자아이상’과 ‘초자아’라는 각기 다른 얼굴로 돌아오는 것이다. 극단적인 경우 우울자는 자살을 통해 자기정별 욕구를 충족시키고자 하는데, 이는 엄밀한 의미에서 자신의 내부에 있는 동일시된 대상을 파괴하는 것이다. 외부/대상을 잃어버린 세계에서 그 외부/대상을 유일하게 실체화할 수 있는 것은 내면화된 외부/대상을 파괴하는 행위에 있기 때문이다.

161) 프로이트의 문명론에 비추어보면, 아버지를 살해한 씻을 수 없는 죄를 지은 아들들은 우울자라 할 수 있다. 문명의 진보 이래 기존의 체제나 질서를 뒤엎는 억압받는 세대들/아들들의 혁명은 필연적으로 ‘자기파배적 요소’를 그 내부에 품게 되고, 친부 살해와 집단 전체를 위기에 빠뜨렸다는 죄의식을 가진다. 죽은 아버지는 양심, 도덕, 법, 종교 등의 형태로 승화시켜 자아이상으로서 동일시의 대상이 된다. 역사 속에서 반복된 이러한 기제는 아버지를 내면화시켜 이드를 감시하는 초자아로 만든다. (마르크제, 앞의 책, 제1부 문명의 변증법 참조)

162) 윤이형, 「피의 일요일」, 『씻을 위한 왓츠』, 문학과 지성사, 2007, p. 119.

계발에 몰두하거나, 사회적 생존의 사선 앞에서 고립된 채 소외된 노동만을 반복하며 환멸과 우울, 절망으로 인해 무너져간다. 이들은 도태되지 않기 위해 인간으로서 소중히 여기는 것을 등가교환하면서 오로지 이데올로기적 생존만을 위해 살아가는 준비가 된다.

「피의 일요일」은 온라인 게임 시스템을 서사적 차원에 적극적으로 도입하여, 생존을 위한 수행원칙을 강박적으로 달성하는 언데드 주체를 그려내고 있다. 언데드 ‘피의 일요일’<sup>163)</sup>에게 삶이란 “전쟁”과 “전투”가 일상이 되어버린 공간이며, “진보와 향상”, “속도와 경쟁”은 이 삶의 가장 중요한 동력이기에 그는 자신의 리비도를 수정하여 게임 상에서 하달되는 퀘스트를 수행하며 레벨 올리기에 몰두한다. 더 많은 퀘스트를 수행하여 레벨을 빨리 높이고 경험치를 쌓아 그 경험을 자본으로 가시화하고, 각종 기술을 구매하여 생존에 보다 적합한 자가 되는 것이 이 세계의 모든 플레이어들의 목표이다. 수행원칙으로서의 퀘스트는 각 영역의 ‘수호자’로 표상되는 질서의 대리인로부터 하달되며, 퀘스트를 더 많이 수행하는 것만이 “모두의 희망이고 목적”이 되어버렸을 정도로 생존력(生存力)의 향상은 이 세계의 존재를 규정짓는 심급이자 추구해야 할 진리가치로 오인된다. ‘피의 일요일’은 퀘스트와 레벨 올리기를 더 경쟁적으로 잘 실행하기 위해 자신의 충동을 사냥감에 대한 파괴충동에 투자하고,<sup>164)</sup> 더 많은 사냥으로 더 빨리 레벨을 올려 강대한 생존력을 확보하기를 꿈꾼다. ‘피의 일요일’의 자아이상은 ‘고위 마법사’로 그는 화려한 마법/사냥기술을 구사하며 레벨의 정점에 있어서 더 이상 혼자 싸우지 않아도 되는 생존의 승리자이다. ‘피의 일요일’은 무기한으로 유예되는 끝없는 레벨 올리기에 매진하며 시스템이 추동시키는 마법사의 환상에 사로잡혀 있으나, 실제로 그가 체험하는 것은 각자도생의 현실에서 오는 고독함과 반복적인 죽음으로 소모되어가는 ‘내구도’이다.

---

163) ‘피의 일요일’은 게임 아이디로, 작품에서 시스템으로부터 주어진 이름, 호명된 이름을 뜻한다.

164) “그리고 어서 죽이고 싶었다. 저 아래에서 기다리고 있을 무언가를. 다른 누군가 그것의 뼈를 우두둑 부러뜨리고 탐욕스럽게 씹어 먹기 전에. 7초 후 그 육망은 충족될 것이다.” (윤이형, 「피의 일요일」, p. 87.)

전투 중에 죽어 영혼 상태로 변환 모든 사람들은 부활하기 위해 두 가지 선택을 할 수 있었다. (중략) 그건 안식처에 머무르고 있는 치유사에게 대가를 지불하고 생명을 돌려받는 것이었다. 몸에 걸친 모든 무기와 장비의 내구도 감소. 무기와 장비는 시간이 흐르면 마모되었고 완전히 마모되면 닳아 사라져버렸다. 그것은 분명 작지 않은 희생이었으나, 생명을 되찾기 위해서 그 정도의 희생은 해야 한다는 것이 나를 비롯한 많은 사람들의 생각이었다. 살아서 더 높은 레벨로, 더 나은 삶으로 올라가야 했다. 그것만이 모두의 희망이고 목적이었다.<sup>165)</sup>

‘내구도’란 이미 생존 경연에 탈락한 주체가 다시 경연에 참가하기 위한 자원으로서의 생을 얻는 대신 치러야 할 ‘비용’이다. ‘피의 일요일’은 자신의 본래적 에로스를 생존을 위해 과잉 투자하므로, 생존을 추구할수록 “조금씩 조금씩 죽어가는” 모순적 상태에 놓기에 된다. 실체 없는 가상적 미래에 희망과 기대를 매달고 끝없이 주어지는 퀘스트를 수행해야 하는 ‘피의 일요일’은 자신의 생을 가시적으로 자본화하고 이를 반복적으로 ‘지불’하면서 낙오되지 않기 위해 생존 경연을 연장해가는 것이다. 주체는 자신의 리비도를 과잉 승화하여 수행 활동에 억압적으로 투자하고, 동시에 내면화된 초자아의 시선으로 자신의 생존력을 감시하고 평가한다. ‘피의 일요일’은 자신이 자유의지로 움직인다고 생각하지만 이것은 초자아와의 동일시 기제를 바탕으로 한 오인이다. 소설에서 ‘뒷모습’과 ‘앞모습’은 언데드/복종하는 주체와 인간/저항하는 주체에 대한 은유로 사용되는데, 뒷모습은 ‘억압적 탈승화’ 주체의 생존-형식이 초자아의 응시를 내면화하여 매개한 것임을 드러낸다. 작가는 온라인 롤플레이팅 게임의 특징인 3인칭 시점을 전략적으로 활용한다. 자아는 초자아와 자신을 동일시함으로써, 초자아가 명령하는 것을 자신이 욕망하는 것으로 오인한다.<sup>166)</sup> 그런데, 이 억압/동일시에 균열을 가하는 언캐니한 증상들이 있

165) 윤이형, 「피의 일요일」, p. 103.

166) 플레이어와 캐릭터는 각기 다른 차원에 존재하지만 시점이라는 전이를 통해서 자신이 게임의 내러티브와 게임 세계 자체에 연루되어 있다고 생각한다. 자신이 실제로 내러티브를 만들어가고 있다는 오인 단계는 게임을 진행하기 위해 필수적인 것으로, 이러한 오인 없이는 진행 자체가 불가능하다. “게임은 영화가 제공하는 시각적이며 내러티브적인 환상뿐만 아니라 플레이어에게 물리적 행위, 반응과 선택의 환상을

다.<sup>167)</sup> 소설에서 ‘어두운 로그아웃의 세계’는 초자아와의 접촉이 단절된 무의식의 공간을 표상하는데 이 공간에서 ‘피의 일요일’은 자신이 인간이었던 시절을 기억하는 과거의 목소리를 듣게 된다. ‘마지막마린’으로 표상되는 이 목소리는 잊어버린 기억이자 시스템이 장악한 세계의 은폐된 실재를 폭로하는 균열, 우리가 모두 조종당하는 존재라고 말하는 진정성의 목소리이다.<sup>168)</sup> ‘마지막마린’은 게임 속 개인들의 삶은 플레이어에 의해 마리오네트처럼 조종되는 것이며, 이것을 방증하는 것으로 우리의 시선이 늘 ‘뒷모습’에 고정되어 있다는 것을 밝힌다. 목소리는 시스템에서 벗어나는 유일한 길은 ‘앞모습’을 보여주는 것이라 말한다. 앞모습은 우리가 더 이상 조련되거나 추동되지 않는 자율적 존재일 때에야 우리 자신을 제대로 인식할 수 있을 때 볼 수 있는 것이다. 즉 내면화된 시스템의 초자아가 실은 강제된 억압임을 폭로하는 실재로서의 ‘앞모습’은 곧 저항을 의미하는 것이다.<sup>169)</sup>

나는 이빨을 딱딱 부딪치기 시작했다. 두렵고 무서웠다. 계속하고 싶지 않은 대화였다. 그러나 목소리는 차분하게 말했다.

“우리는 뒤로 돌아야 해. 그래서 그들에게 우리의 앞모습을 보여주어야 해. 그것만이 이 세계에서 나가는 길이야.”

---

동시에 제공하기 때문이다.” (이설희/성용희, 「게임에서의 시점과 캐릭터 동일시」, 『한국콘텐츠학회논문지』 8(3), 2008, p. 119.)

167) 피의 일요일에게만 들리는 목소리, 의식하지 못한 상태에서 새어나오는 말실수, 로그아웃된 세계에서의 언어를 잃은 채 무형적 상태가 되는 것들은 무의식 속에 내재된 억압된 것의 회귀를 보여주는 증상들이다.

168) ““제가 인간이었다고요?”당황해 묻는 나에게 목소리는 믿을 수 없는 이야기를 늘어놓기 시작했다. 내가 언데드가 되기 전에 그녀와 마찬가지로 인간인 적이 있다는 것이었다. 그리고 더욱 이해할 수 없는 개념들이 이어졌다. 목소리는 서버만 계속 갖고 있다면 그것은 얼마든지 가능한 일이라고 했다. 우리는 모두 캐릭터이며, 자신의 의지와는 상관없이 서버에 갇혀 마치 동물처럼 키워지고 조종되는 존재라고. 나는 ‘서버’와 ‘캐릭터’같은 단어를 알아들을 수 없었다.” (윤이형, 「피의 일요일」, pp. 111~112.)

169) 프로이트는 자신을 억압하는 자의 앞모습을 바로 쳐다보는 것의 심리에 대해서 다음과 같이 기술한다. 문명에서 지도자/아버지는 어떤 신비로운 힘을 가진 것처럼 여겨졌다. “우두머리를 <바라보는>것은 원시인들에게 위험하고 견딜 수 없는 일이다. 나중에 신을 바라보는 것이 인간에게 위험하고 견딜 수 없는 일이 된 것처럼.”(프로이트, 「집단심리학과 자아 분석」, 『문명속의 불만』, 김석희 옮김, 열린책들, 2004, p. 140.)

“뒤로 돈다고요? 뒤로 돌면 어떻게 되는데요?”

“생각해봐, 너는 너의 얼굴을 본 적이 있니? 다른 사람들 말고, 너의 앞모습이 어떻게 생겼는지 바라본 적이 있어?”

충격으로 아무 말도 할 수 없었다. 그것은 분명 이상한 일이었다. 170)

또한 무의식의 회귀하는 목소리는 ‘피의 일요일’이 망각해버린 바로 그 기억, 저항의 과거를 들려준다. 권력에 저항하기 위해 ‘앞모습을 보여주는 시위’를 벌인 인간들은 시스템을 교란하는 버그로 규정되어 전원 기억을 삭제당한 뒤 각기 다른 서버로 이산된다.<sup>171)</sup> 게임 속의 모든 언데드들은 기실 이 저항에 가담했던 인간들이었던 것으로 밝혀진다. ‘피의 일요일’에게 이 기억을 회복하는 일은 사랑하는 대상을 상실했다는 멜랑콜리적 사실을 직면하게 한다.

찬란하던 그해에, 우리는 모두 이 땅의 자랑스러운 모험가였다. 삶은 그대로 전쟁이었고 전투는 우리의 일상이었다. 진보와 향상은 우리를 숨 쉬게 하는 이유였고 속도와 경쟁은 우리 삶에 부어지는 윤활유였다. 이루어지지 않을 꿈이 종족을 멸망시키는 것을 원치 않았기에 우리는 다른 모험을 선택했다. 그래서 우리는 마법사와 전사와 사제와 도적이 되었다. 우리가 결코 될 수 없었던 과학자와 비행사와 대통령과 록 스타가 이를 수 없는 이상을 실현하는 종족. 우리에게도 찢어진 붉은 깃발처럼 휘날리는 혁명에의 미망은 있었다. 그러나 시스템의 견고함은 혁명보다 믿을 만한 것이었고, 갈망이 우리의 이름을 물어올 때면 우리는 기다렸다. 누군가가 우리에게 다시 접속해주

---

170) 윤이형, 「피의 일요일」, pp. 112~113.

171) 언데드 주체의 이름이 ‘피의 일요일’이라는 것, 그리고 ‘앞모습을 보여줘야 한다’는 그들의 저항강령은 세계 2차 대전 후 기성세대와 사회제도에 저항하며 등장한 영국의 청년 저항 문화인 ‘앵그리 영맨’과 1972년 독립을 주장하던 북아일랜드의 시위대가 사망한 사건인 ‘피의 일요일’(Bloody Sunday)을 환기시킨다. ‘앞모습’은 전후 젊은 세대의 좌절과 분노, 기성세대와 질서에 대한 환멸의 정신을 집약한 것이자 대항문화를 통해 현실에 대한 파괴와 절망 의식을 담지하고 있는 것이며, 마지막 마린이 들려주는 얼굴=저항의 정신과 공명한다. 목소리는 피의 일요일에게 너의 원래 이름은 피의 일요일같은 끔찍한 것이 아니라 폭력으로부터 가장 멀리 떨어져 있는 ‘마시멜로우’같은 것이라 말한다. 이는 한 역사적 사건에서 죽은 자들은 발화하지 못하며, 지배 권력의 관점으로 그들은 호명되고 기입되며, 그 이름 아래 진실은 억압된 기억이 된다.

기를. 그리하여 존재의 거대한 무채색 질문이 도사리고 있는 던전에 혼자 던져지는 두려움 없이 256가지 빛깔로 삶이라는 게임이 지속되기를.<sup>172)</sup>

권력에 대한 저항은 그 권력이 포획하고 있는 사회 전체에 대한 공격으로 귀결되기 때문에, 저항의 시도는 처벌의 공포와 죽음의 위협으로 되돌아온다. 그래서 게임 속 인간들은 서로 짝을 이루어 상대방을 기억해주는 리비도적 결합을 시도한다. 피의 일요일에게 이 에로스적 대상은 ‘아크휘트’라는 NPC캐릭터다.<sup>173)</sup> 그는 의식을 완전히 박탈당한 채 시스템으로부터 고정된 행위만을 하는 자, 그리하여 죽어있지도 살아있지도 않기에 결코 애도되지 못하는 대상이 된다. ‘피의 일요일’이 시스템의 복종적인 줌비로 살길 선택하는 이유는,<sup>174)</sup> 그녀가 잃어버린 사랑의 대상을 애도할 수 없다는 멜랑콜리적 실재에서 기인하는 것이다. 따라서 이 상실의 기억은 “파리 떼가 들끓는 시체를 찢 거적을 들춰보는” 것처럼 직면하고 싶지 않은 것이며, 기억이 떠오를 때마다 그것을 억압하기 위해 강렬한 사냥충동을 느끼는 것 역시 의식으로의 진입을 차단하기 위해 내려지는 내면화된 초자아의 탈승화 명령이다. ‘피의 일요일’에게 ‘마지막마린’이 보여주는 죽음의 방식이 ‘섬뜩함’으로 체험되는 것 역시 이러한 이유인데, 생존력의 축적을 위해 사냥으로 충동을 탈승화시켜야 했던 자신과 달리 ‘마지막마린’은 이 세계의 논리대로 죽지 않는 방식, 즉 싸우지 않는 비폭력적 죽음을 선택함으로써 역설적으로 ‘밖으로의’ 탈출을 성취해낸다. ‘마지막마린’이 게임 속 마지막 인간으로 표상되는 것 역시 이러한 맥락에서 해석될 수 있다.

「큰 늑대 파랑」은 96년 학생운동 과정에서 일어난 폭력으로 사망한 대학생<sup>175)</sup>의 기억을 공유하는 네 명의 청년을 배치한다. 이 새로운 청년

172) 윤이형, 「피의 일요일」, p. 97.

173) 그는 끈질기게 저항을 했다는 이유로 기억을 완전히 삭제당하고 자율성까지 박탈당하여 NPC가 된다. NPC란 게임 상의 진행을 돕기 위해 고정된 도구로 시스템이 정해진 대사와 반복적인 노동밖에 하지 못한다.

174) 인간은 ‘매번 죽음을 두려워하는 약함’을 지녔지만 언데드는 ‘죽음을 다른 사람들보다 덜 두려워하는 특별한 종족’이기 때문에, 두 번 다시 비참한 슬픔을 겪으며 ‘종족의 전멸’을 초래하고 싶지 않은 것이 스스로 고백하는 언데드가 된 이유이다.

175) 작품에서 1996년 3월 시위도중 경찰의 과잉진압으로 절명한 청년은 1996년 3월 29

들은 ‘먼지가 날리고 머리 위로 돌이 날아가는 일’이 간간히 벌어지는 캠퍼스라는 항쟁의 공간에서 시위대를 따라 걸어 다니지만, 그것에서 어떠한 이유나 의미도 찾지 못한다.

1996년 3월의 어느 늦은 오후, 파랑의 어머니들과 아버지는 자신들이 누군가의 부모가 되리라는 사실을 전혀 알지 못한 채 먼지가 자욱한 캠퍼스를 걷고 있었다. 넷 모두 수업이 일찍 끝난 날이었다. 교문에 거의 다다랐을 즈음 길게 늘어선 시위대가 보였다. 파랑의 어머니들과 아버지는 시위대의 맨 뒤에 가서 섰다. 특별한 이유는 없었다. 그저 그곳을 지나가던 거의 모든 사람들이 그렇게 했고, 오후를 보낼 별다른 계획이 없었으므로 그들도 그렇게 했던 것이다. (중략) 넷 중 누군가가 쿠엔틴 타란티노의 이름을 생각해냈다. 이 화예술극장에서 「저수지의 개들」을 하고 있어. 분명히 극장에서 빨리 내려갈텐데. 넷 중 하나가 말했고, 나머지 셋이 고개를 끄덕였다. 그 시위에 꼭 참여해야 하는 것은 아니었다. 사실 그들은 시위라는 것에 한번도 참여해본 적이 없었다. 하룻길, 먼지가 날리는 교정을 걷다보면 가끔씩 머리 위로 작은 돌이 날아가는 일이 있었지만 그것에 대해 어떤 생각을 해야 할지 넷 중 누구도 알지 못했다. 아이들은 곧바로 방향을 바꿔 학교에서 가까운 낯은 극장을 향해 걸었다. 시위대는 곧장 걸었고, 인도에서 차도로 내려갔다. (중략) 미스터 블론드가 경찰의 귀를 잘라내고 있을 때 종로 근처의 어느 인쇄소 기계 뒤에서 남학생 하나가 쓰러져 죽었다. 남학생은 넷과 같은 학교 학생이었고 학년도 같았다. 정확한 사인을 규명중이지만 경찰의 과잉진압 때문일 가능성이 크다고 뉴스에는 써어 있었다.<sup>176)</sup>

이들은 현실의 폭력에서 눈을 돌려 스크린에 투영된 “헤모글로빈”에 몰두하고, 음악다방과 비디오감상을 탐닉하는 새로운 청년들이다. 소설의 배경인 96년은 정치적 주체로서의 청년 세대와 문화적 주체로서의 새로운 세대가 교차되는 시점으로, “대학 내 학생 사회의 탈정치화의 흐름이 급물살을 타으며, 계급적·혁명적 상상력의 파괴성이 사회에 각인되었고, 청년은 사회의 대항체적 성격을 급격하게 상실하게”된, 정치적 세대의

---

일 사망한 연세대학교 노수석 학생을 지칭하는 것으로 보인다. 1976년생으로 연세대학교 영문과를 졸업한 작가의 이력 역시 이를 뒷받침해준다.

176) 윤이형, 「큰 늑대 파랑」, 『큰 늑대 파랑』, 창비, 2011, pp. 90~100.

힘이 상실되던 전환적 시기라 할 수 있다.<sup>177)</sup> 네 명의 대학생은 이처럼 ‘두 청년/세대’의 교차점에 자리한, 아직 채 형성되지 못한 불완전한 세 대라 할 수 있다.

파랑은 1996년 3월의 어느 늦은 밤, 컴퓨터 모니터에 담긴 작고 하얀 정사각형 방 안에서 태어났다. 볼펜보다 마우스를 정교하게 놀리는 아이들은 자신들이 ‘오에까끼’라고 부르는 그 방에 볼펜의 명확한 선으로는 그릴 수 없는 불확실한 형체들을 그려넣곤 했다. 그 방에서 태어난 것들은 사람과 사물, 동물을 가리지 않고 윤곽선이 거칠었고 때때로 몸 한쪽에 조그만 구멍이 뚫려 있어 몸의 일부가 바깥으로 새어나가기도 했다. 파랑은 태어나서 일주일 이 지나도록 몸을 함부로 기울이지 못했다. 몸 안의 것들이 밖으로 새어나가거나 바깥이 거대한 파도처럼 밀려들어올까봐 두려웠던 것이다. 다행히 그런 일은 일어나지 않았다. 작은 늑대 파랑이 앉아 쉬기에 그 방은 더 없이 편안 했다.<sup>178)</sup>

새로운 세대의 의식 공간인 컴퓨터의 그림판과 그 속에서 탄생한 작은 늑대는 이들 세대에게 저항적 청년의 죽음이 ‘공유된 기억’으로서 상속 되었음을 의미한다. 그러나 파랑의 여리고 조심스러운 몸처럼, 그 기억은 채 의미를 부여받지 못한 채 불안정하고 미숙한 형태로 무의식에 저장된 다. 문화적 청년들은 그로부터 10년 후 각자 고립된 채 생존의 사선에 내몰린 것으로 표상되는데, 이들이 처한 리얼리티는 경제논리로 모든 것 이 환원되고 승자독식의 생존원리가 삶의 전 영역에 침투된 서바이벌이 며 청년의 문화적·대항적 성격 또한 사라져버린 생존의 최전선이다.<sup>179)</sup>

정희는 계속 키보드를 두드려댔다. 우리가 뭘 잘못된 걸까? 그 사람들처럼 거리로 나가 싸워야 한 걸까? 그때 그러지 않아서 지금 이렇게 되어버린 걸 까? 난, 무언가를 진심으로 좋아하면 그걸로 세상을 바꿀 수 있을 줄 알았어. 재미있는 것들이 우리를 구원해줄 거라고 생각했어.<sup>180)</sup>

177) 소영현, 「한국사회와 청년들: ‘자기파괴적’ 체제비판 또는 배제된 자들과의 조 우」, 『한국근대문학연구』 26, 2012, p. 225.

178) 윤이형, 「큰 늑대 파랑」, p. 98.

179) 소영현, 앞의 글, p. 219.



문화적 주체로서 자신들을 규정했던 이들 청년 세대는 현실의 폭력에 무지하다기 보다, 그것의 대안으로서 문화의 가능성에 몰두한 세대이다. 글쓰기와 그림을 좋아했던 ‘사라’, ‘재혁’, ‘정희’는 ‘무언가를 진심으로 좋아하는 일’에서 ‘구원’을 찾고자 했고, 10년 후 각각 작가, 광고기획자, 잡지기가 되었다. 그러나 문화의 생산조건이 곧 시장논리가 되어버린 냉정한 현실 속에서 그들의 ‘열정’은 시장을 벗어나 존속될 수 없는 것이 되어버리고, 그들은 삶의 치열함에 쫓겨 고립된 채 절망과 우울로 인한 내적붕괴를 겪는다. 좋아하는 것을 하며 살겠다는 확고한 결심을 가지고 살아온 ‘사라’는 생계를 위해서 이름을 끝없이 바꿔가며 “육백매에서 팔백매가량”의 원고를 써도 “고만고만한 푼돈” 밖에 받을 수 없어 생계조차 유지하기 힘든 곤경에 처해있다.<sup>181)</sup> 방으로 표상되는 ‘사라’의 심리적 세계는 이미 파국 자체라 할 수 있는 멜랑콜리적 공간으로, “아무도 없었다, 없었고, 없고, 없겠지, 아마도”라는 읊조림을 통해 알 수 있듯, 현재-과거-미래가 모두 ‘불가능성’으로 꿰어지는 절대적 고립감이 표출되는 공간이다. 이러한 상황 속에 놓인 그녀에게 좀비의 출현은 전혀 놀라울 것 없는 일로 나타난다. 파국은 이미 좀비가 나타나기 전부터 일상 속에 침투해 있는 것이기 때문이다. “좀비들이 나타났건 그렇지 않건” 고립된 채 일을 지속하는 ‘사라’는 냉소와 무관심의 형식으로 서바이벌에 대응하지만 그것은 ‘사라’를 구원해주지 못한다. 편집장의 시장논리 앞에서 파국적 현실을 정확하게 포착한 사라의 글쓰기는 외려 비현실적이고 우울해서 아무도 읽지 않는 글, 즉 상품으로서 가치가 없는 글이 되고, “모두 죽어버리면 좋을 텐데”라는 문장은 친구였던 ‘정희’의 손에 의해 “사랑이 넘치는 희망적 결말”로 교정된다. 사회에 전시되어야 할

180) 윤이형, 「큰 늑대 파랑」, pp. 138~139.

181) 10년 전 청년이 절명하던 때, ‘상식’에 맞게 열심히 살아온 부모님이 프로판 가스 폭발로 ‘비상식적인’ 죽음을 맞은 충격적인 사건 뒤 그녀의 세상은 완전히 달라진다. 집이 있던 자리는 불가해한 재난의 폐허가 되고, “사회가 정해놓은 규칙에 따라 한평생을 성실하게” 살아온 부모님의 삶은 ‘시커먼 구멍의 벌린 입’이란 실재의 흔적, 즉 그녀가 따라야 했던 현실 서사의 파국적 흔적이자 그녀의 미래의 불가사의한 예지적 회귀이다. 사라의 우울과 냉소는 사라가 기대했던 삶이 종말 했음을, 그녀에게 세상은 96년이라는 시점에 이미 끝난 것을 보여준다. 사회적 최소 공간으로서의 ‘집’이 붕괴된 이후, 사라는 심리적 공간인 ‘방’에 갇힌다.

‘현실적인 비현실’과 ‘비현실적인 현실’이라는 실재 간의 전복 속에서 ‘정희’는 “누가 잘못된걸까?”만을 되물으며 부끄러움과 죄악감으로 좀비가 되어간다.

윤이형의 작품 속에서 망각은 초자아에게 저항한 자가 당하게 되는 처벌의 결과이자, 생존 경쟁에 몰두하기 위해 자아가 억압하고 상실해야 하는 것이며, 궁극적으로는 인간의 좀비화를 가져오는 기제로서 지목된다. 따라서 망각에 대항하는 ‘억압된 기억의 회귀’는, 무의식과 의식의 매개물이자 접합점이며 초자아와 이드의 결합으로 인해 주체로부터 탈각된 자아를 복원시키는 자율적 힘이자 상상력이라 할 수 있다. 「피의 일요일」과 달리 「큰 늑대파랑」은 가능성으로서의 미래를 열어둔다. ‘피의 일요일’과 등가를 이루는 인물인 ‘아영’은 평생 부모님이 정해진 노선을 따라 살아온 여성으로, 취향도 열정도 없는 좀비적인 청년이다. 좀비 사태가 발발한 날, 시장에 놓인 적당한 상품처럼 맞선 자리에 놓여있던 ‘아영’은 좀비들에게 조차 인지되지 못할 정도로 타자화되어 있다. 그런 그녀가 자신을 억압하는 부모를 파괴하는 결단을 내릴 수 있었던 것은 10년 전 시위 도중 절명한 그 청년을 기억해냈기 때문이다. ‘늑대 파랑’으로 표상되는 죽음의 기억은 세대의 무의식에 저장된 기억이자, “파랑은 우리를 지킨다. 우리는 파랑을 지킨다. 언젠가 우리가 우리를 잃고 세상에 휩쓸려 더러워지면, 파랑이 달려와 우리를 구해줄 것이다.”<sup>182)</sup>는 선언에서 볼 수 있듯, 억압하는 질서에 항거하는 정신을 복원하는 일이자 소설이 그려내는 ‘좀비가 아닌 인간’의 조건이다.

정신을 차렸을 때는 서러운 울음소리가 눈처럼 내리고 있었다. 파랑은 복도 끝에 몸이 반쯤 낀 채 쓰러져 있었다. 사방은 피바다였고, 도끼날로 머리가 으깨진 두 구의 시체가 파랑 앞 바닥에 누워 있었다. 어머니의 어머니와 아버지였다. 파랑의 어머니는 그 앞에서 울고 있었다. 눈과 코와 입을 크게 벌리고 허리를 꺾은 채 마지막 힘을 쥐어짜 몸속의 모든 물기를 남김없이 토해내는 중이었다. (중략) 파랑은 네 다리에 힘을 넣고 조용히 몸을 일으켰다. 그리고 피웅덩이에 주저앉아 있는 어머니에게 다가갔다. 고개를 든 어머니가

---

182) 윤이형, 「큰 늑대 파랑」, p. 141.

피에 젖은 파랑의 목덜미에 팔을 둘렀다. 어머니는 파랑을 껴안은 채 한참을 더 울었다. 어머니의 몸은 안에서부터 둘로 쪼개질 것 같았고, 온 세상은 그대로 눈물에 잠겨 흔적없이 사라질 것 같았다. 파랑의 이마에서 흘러내린 피 한방울이 어머니의 정수리로 똑, 떨어졌다.<sup>183)</sup>

아영은 죽은 청년의 기억을 회복하기 위해 ‘늑대 파랑’을 공격하는 좀비가 된 자신의 초자아/부모를 죽인다. ‘피웅덩이’를 토해내고 ‘둘로 쪼개지는’ 죽음의 고통을 겪은 뒤에야 아영은 ‘늑대 파랑’의 ‘어머니’로 호명되며 진정성의 기억을 잃어진 주체로 거듭난다. ‘아영’이 부모를 향해 행한 폭력은 과잉진압으로 죽어간 청년에게 가해진 구타나 타란티노의 영화 속에 나오는 가상적 폭력이 아닌, 자신을 억압하는 지배질서에 항거하고자 하는 본원적 타나토스의 힘이다. ‘아영’은 초자아의 욕망에서 자신의 욕망을 분리해내어 금지에 의해 만날 수 없었던 ‘그’를 만나고 싶다는 순수한 에로스적 충동을 ‘세상의 끝’에서 표출한다. 가장 연약한 인물이 가장 적극적인 돌파 행위를 보여준다는 역설적 사실은 억압된 기억을 복원하고 그것의 고통과 직면하는 행위의 중대함을 보여준다. 또한 ‘아영’은 세 명의 청년들과 달리 ‘사랑’이라는 가능성을 내포한 단 한 명의 인물이기도 하다. 두 편의 소설에서 생존 경쟁과 시장논리에 유일하게 포섭되지 않는 진리가치는 바로 사랑과 저항이며 그것은 소설 속 현실에서 ‘소외됨’으로써 살아남는다. ‘아영’은 좀비 천지가 된 서울에서 떨어져 나와 파랑과 짝을 이루어 하나의 “섬”을 이룬다. 이러한 결말은 파국적 세계에서 자신을 끌어내고자 하는 욕망에 대한 표현이라 해석할 수 있다. ‘늑대 파랑’의 등을 탄 아영은 타나토스의 힘인 “도끼”를 들고 사랑하는 ‘그’를 향해 질주하는 에로스적 주체이다. 구원이란 도래하지 않는 절망적 세계에서 ‘아영’이 잃어버린 기억만이 파국 이전의 낙원을 복원하는 힘이 된다.

---

183) 윤이형, 「큰 늑대 파랑」, p. 143.

## 2. 도태된 청년과 평범한 행복에의 소망

한국 좀비 서사 가운데 특기할 만한 것은 좀비 주인공이 등장한다는 사실이다. 이러한 상황에서 좀비와 조우한 생존자는 괴물과 우리가 다르지 않다는 깨달음에 도달하거나 좀비와 공존해 살기로 결심하는 것에 그치지 않고, 주인공이 곧 좀비라는 적극적 동일시가 나타나는 것이다.<sup>184)</sup> 이러한 양상은 특히 웹툰에서 자주 관찰된다. 한국 문화에서 만화가 겪어온 역사를 고려할 때, 매체의 자기반영성이 좀비를 통해 일정부분 드러나고 있다는 것, 또 대중의 공감과 호응이 작품의 생존으로 직결되는 생산 조건과 관련되어 있다고 할 수 있다. 그러나 무엇보다도 좀비 주인공의 등장은 앞서 논한 것처럼 청년 세대의 생존 경쟁과 도태에 대한 불안이라는 맥락에서 이해될 수 있다.

<좀비의 시간>의 ‘준수’는 대학을 갓 졸업한 청년으로 현실에서 당당하지 못하고 부끄러움을 느끼는 왜소한 존재이다.

좀비에 물린 순간 난 이미 죽어가고 있다. 물리기 전 나의 삶은 대학 갓 졸업한 백수에 소심하고 보잘 것 없는 것이었다— 꽃이 피고 지는지 관심 없고... 동네 꼬마들, 전혀 관심 없고... 담배 피는 고빠리 무섭고 전혀 관심 없고— 초등학교 때부터 날 구타했던 웬수의 주먹은 날 괴롭혔다. 그러나 지금 좀비한테 물려 죽어간다고 생각하니— 떨어진 꽃잎만 봐도 눈물이 난다. 다리 부서진 로봇 장난감이 뭉길래 눈물이 난다— 담배 피는 고빠리 이젠 무섭지 않다— 초등학교 때부터 날 구타하던 웬수의 주먹도 안 무섭다— 안 무섭다...<sup>185)</sup>

그는 취직을 하지 못해 기성세대(부모)와 아래세대(동생)어느 쪽에도 인정받지 못하고, 대화는 단절되어 있으며, 현실을 “안 무섭다”고 연기함으

184) 주인공이 좀비이거나 점점 좀비가 되어가는 대표적인 작품으로는 <이웃집 좀비>, <미스터좀비>, <신촌좀비만화>, <좀비를 위한 나라는 없다>, <좀비의 시간>, <당신의 모든순간>, <안녕하세요 언젠가 좀비가 될 여러분>, <어둠의 맛>을 들 수 있다.

185) 이경석, 「좀비의 시간」, 씨네21, 2008, pp. 9~11.

로써 사회적 관계로부터의 단절된 자신의 처지를 외면하려 한다. 세상에 대한 ‘준수’의 무관심은 자신을 기입시키지 않는 세상의 무관심을 동일시하여 내면화한 것이라 할 수 있다. ‘준수’가 좀비에게 물리자 가족은 그가 아직 ‘인간임에도’ 쇠사슬에 묶어 감금하고, “우리는 네가 무섭다”를 연발한다. ‘준수’는 ‘잠재적 위험인자’로 규정되어 수용소에 수감된다. 이미 좀비로 규정되어 버린 ‘준수’는 완전히 좀비로 변하기 전까지 확보된 시간동안 ‘인간이자 좀비’라는 어디에도 속하지 않는 존재로서 시한부 인생을 살아가게 된다. 이는 현 한국 사회에서 청년 문제가 가지는 심대함을 고려할 때, 청년의 곤경이 곧 가족이 짊어져야 할 문제이자 사회의 문제로 확대될 수 있음을 의미한다. 그런데 ‘준수’는 좀비가 되기 전에도 이미 좀비나 다름없는 존재였다. 그는 아버지와 만나도 나눌 이야기가 없고, 여동생의 목소리를 알아듣지 못한다. 즉 가족들은 오래전부터 대화가 단절된 상태에 놓여있었던 것이다. ‘준수’는 이미 가족 안에서도 소외되고 고립되어 있는 존재이자 충분히 이해받지 못한 존재였다. 어디에도 속하지 못하고, 사회적 관계의 기본이 되는 가족에게조차 수용되지 못한 청년은 점차 좀비로 변해가면서, 우습게 어그러진 신체와 말투, 돌연한 용기, 풍부한 공감과 소통능력을 통해 좀비를 질서가 규정하는 공포의 대상이 아닌 부족하지만 친숙하고 인간적인 존재임을 증명해보이려 한다. 흥미로운 점은 그가 인간이었을 때는 욕망할 수 없도록 억압된 것들을 좀비가 되어서야 비로소 성취할 수 있게 되었다는 것이다. ‘준수’는 좀비가 된 뒤 자신을 억압하는 존재들에게 맞서게 되고, 때로는 그들을 위협하기도 하면서 인간이었을 때 자신이 소망하던 바를 이루어 간다. 좀비가 된 후 ‘준수’는 취직을 하고, 출근을 위한 양복을 입고, 월급으로 어머니에게 선물을 사드리고, 동생을 괴롭히는 여고생들을 혼내주고, 연애를 하고자 용기를 내어 고백하고, 불의를 보면 참지 않고 정의를 구현하고자 한다. 이러한 ‘준수’의 모습은 그가 종전에 보였던 무력하고 소극적인 모습과는 완전히 대별되는 것이다. 현 청년 세대가 살아남기 위해 무기한적으로 유예하거나 억압해야 했던 청춘의 가치들이 좀비가 된 준수의 서사에서 발견되는 것이다.

‘준수’가 이러한 과정을 통해 궁극적으로 욕망하는 것은 다른 아닌 ‘아버지 되기’이다. 여기서 ‘아버지’가 된다는 것은 청년이 자신을 사회적 삶의 지반 위에 안정적으로 배치시킬 수 있었을 때 비로소 획득되는 주체 형상이자 생존자 모델이라 할 수 있다. ‘준수’는 아버지와 ‘이유를 알 수 없는’ 갈등 관계에 놓인 것으로 그려진다.<sup>186)</sup> 쫓는 아버지와 쫓기는 아들의 서사적 ‘시간’은 이 작품이 아버지로부터 버림받은 아들이 아버지와 화해하고 그의 아들이라는 상징적 확인을 받고 싶어 하는 소망을 반영하고 있는 것이라 해석할 수 있다. 좀비가 된 ‘준수’를 쫓는 것이 국가의 대리인, 즉 경찰인 아버지이며, ‘준수’는 아버지의 손에 직접 체포되어 다른 좀비 감염자들과 함께 병동에 수감된다. 이들은 의식과 소통이 가능한 인간임에도 이름을 박탈당한 채 Z-1, Z-2로 분류되어 국가적 악으로 규정되고 비인간적 처우를 겪게 된다.<sup>187)</sup> 정치인과 경찰 간부들은 비리수사에 몰린 여론의 눈을 돌리고자 좀비를 활용하고 국민들이 사태를 망각하도록 추진한다.<sup>188)</sup> 이러한 은폐는 백신이 발명되어 좀비들이

---

186) 아버지가 준수에게 ‘어떤 일’을 사과하려 시도할 때마다 꾀방을 놓는 인물이나 사건이 발생한다. 부자간의 해소되지 않는 갈등처럼, 서사는 둘 사이에 있었던 사건을 결코 밝히지 않는다. 이는 과거의 어떤 구체적인 사건이 있었느냐가 중요한 것이 아니라, 아버지와 아들이 억압하고 억압받는 주체-대상의 관계로 전락하고 있다는 것을 환기시킨다. 준수에게 ‘아버지’는 존재하지만 ‘부성’은 부재한다. 준수가 인간인 채로 ‘아버지 되기’를 실현할 수 없는 것도 이러한 맥락이다.

187) 감금된 준수는 이곳에서 ‘Z-11’이라는 좀비를 만나게 되는데, 그는 정확히 준수의 ‘아버지’와는 반대되는 지점에 놓인 ‘아버지’로 표상된다. ‘준수’의 아버지가 억압하는 아버지라면, ‘Z-11’은 사랑의 대상으로서의 ‘부성의 아버지’이며, ‘준수’가 갈망하는 아버지라 할 수 있다. 아빠 좀비 ‘Z-11’은 병원비가 없어 치료받지 못하는 불치병에 걸린 아내를 위해, ‘그들(국가)이 생각하는 대로 좀비를 연기함으로써’ 탈출을 시도한다. 정부는 좀비가 되어 다시 살아난 ‘Z-11’이 자식들과 대면하는 장면을 촬영하여 “좀비가 인간성을 상실한 바이러스에 불과 하다는 걸 똑똑히 보여”주고자 사태의 진실을 조작한다. 그러나 좀비가 된 ‘Z-11’은 아들의 목소리를 듣고 병에 걸린 아내를 기억해내어 집으로 돌아가고자 하며, 이때 죽여도 죽일 수 없는 좀비의 몸은 총을 든 군인들을 물리치고 수용소를 탈출하여 집으로 돌아갈 수 있는 무기가 된다. ‘Z-11’은 좀비가 사실은 “자기 집을 알고 찾아간단”사실을, “도주 도중 민간인을 해치지 않았다는 사실”을 보여줌으로써 좀비가 인간과 다르지 않다는 것을 증명한다. 이를 통해 좀비 전문가들은 좀비가 물기 위해 팔을 뻗는 것은 실은 상대를 포용하려는 행위가 아닐까 하는 새로운 이해에 도달하게 된다. 즉 부성의 진정성이 자신을 규정하는 국가의 관점에서 벗어나 마침내 아들과 병든 아내에게 돌아가고자 하는 ‘Z-11’을 인간으로 조명하게 하는 것이다.

치료되는 것을 막는 것이 국가라는 점에서 절정을 이룬다. 좀비가 가진 괴물성은 이처럼 좀비를 ‘악’으로 규정하는 정부와 경찰에 의해 이데올로기적으로 조작된 것으로 드러난다.

인간보다 더 인간적인 좀비 표상들은 좀비라는 것이 그것의 내적 속성에서 기인하는 것이 아니라, 사회적 형식에 있음을 폭로한다. 좀비 사태는 권력의 유지와 이익을 위한 합리성의 도구로 활용되는 하나의 장치에 불과한 것이다. 좀비 주인공이 청년의 정체성을 드러내는 표상이라는 것을 상기해 볼 때, 청년 세대를 좀비적인 것으로 억압하고 규정하는 것은 국가/아버지의 내면화된 시선이다.

한편, 가족으로부터 추방된 청년들이 조우하는 것은 우리 사회의 또 다른 타자들이다. ‘준수’는 이들이 가장 두려워하는 것이 ‘버림받는 것’임을 알게 되고, 좀비인 자신과 마찬가지로 사회로부터 억압받고 배제된 자들임을 이해하게 된다. 청년 좀비 주인공에게 타자와의 조우는 우리안의 낯선 것이 실은 우리 자신임을 인지하게 하는 것이다. 미혼모, 전직 범죄자, 치매 걸린 노인, 학창시절 반에서 괴롭힘을 당했던 ‘찌질이’로 구성된 ‘버림받은 자들’은 준수와 혈연적으로 이어져 있지 않고 특별한 관계망을 형성한 적도 없지만, 그저 그가 추방당할 위기에 놓여있다는 사실에 안타까워하며 기꺼이 법과 질서를 어기고 그를 돕는다. 버림받은 자들의 연대는 ‘준수’를 좀비가 아닌 살아있는 인간으로 받아들이며, 거의 의식을 잃고 좀비가 되어버린 그와 함께 살아가기 위해 무인도로 떠나 새로운 공동체를 이루고자하는 시도로 이어진다. 준수는 미혼모 희지의 남편이 되고 홍식이의 아빠가 되어주며, 그들이 자신에게 무언가를 부탁하고 기대고 사랑하는 대상으로 호명한다는 사실에서 행복을 발견한다. 이처럼 청년 좀비는 공감을 기반으로 한 타자들의 연대에서 자신의 자리를 찾고 새로운 가족의 가능성을 발견한다.

난 곧 죽을 거야 좀비한테 물렸거든. 도와줘, 제발 죽을 때 죽더라도 살아 있는 동안은 멋진 오빠 자랑스런 아들... 그리고 여친도 사귀고—싶다구<sup>189)</sup>

188) 이경석, 「좀비의 시간」, p. 35.

189) 이경석, 「좀비의 시간」, p. 17.

좀비가 되었기 때문에 준수는 사랑, 우정, 행복, 부끄러움 같은 감정들을 솔직하게 발산할 수 있게 되고 아버지의 자리에 자신을 놓을 수 있게 되며 자신의 죽음충동을 해방하고, 이를 사랑하는 사람들을 지키기 위한 용기로 승화시켜내며 억압되어 왔던 욕망들을 자유롭게 분출해낸다.

웃긴 얘기지만 좀비에 물리고 나서 더 행복한-사람이 된거 같아요 언제 좀비로 변할지 몰라도 남은시간 멋진 추억 만들어 볼래요.<sup>190)</sup>

이처럼 청년 좀비 표상은 좀비가 되어버린 청년의 죄의식과 자기비애감을 기반으로 하면서도 억압되어왔던 욕망을 해방하고 상실된 행복을 성취하고자 한다. 이를 위해 청년은 자신을 인간으로 받아들여줄 최소한의 사회적 관계인 새로운 가족의 연대를 요청하고 있는 것이다. 청년 좀비들이 등장하는 작품에서 그들이 소망하는 것은 ‘가족을 형성하는 것’ 혹은 ‘가족에 편입하는 것’으로, 여기서 가족은 반드시 혈연을 기반으로 한 것은 아니며 서로에 대한 진정한 이해가 선행될 때 타자들의 연대를 통해 새롭게 형성될 수 있는 것이다. 준수의 소원이 친구, 남편, 아버지가 되는 것이라는 점은 청년들이 고립된 상태에서 벗어나 실존적 인간의 토대라고 믿는 관계 속에서 받아들여지기를 바라는 방증이며, 청년이 소망하는 것은 공감과 이해를 바탕으로 형성된 사회적 관계에 안착할 수 있는 평범한 행복의 성취이다.<sup>191)</sup>

---

190) 이경석, 「좀비의 시간」, p. 107.

191) “찌질이도 뭔가 할 수 있다는 걸 보여줘!”라 외치는 작품 속 청년들은 우리 사회의 불필요한 잉여가 되어버린 자신의 처지를 ‘좀비’라는 분신을 통해 드러낸다. 생존 이데올로기가 규정하는 잘 만들어진 삶에 기입될 수 없는 청년의 비애감은 웹툰 특유의 ‘병맛’형식을 통해 유머로 승화된다. 작품 속에서 좀비가 된 주인공은 자신과 자신이 지켜야 할 타자들이 국가와 경찰로 표상되는 사회적 도덕과 질서로부터 추방당하거나 억압당할 위기에 처할 때마다 좀비 흉내 내기를 통해 상황을 모면하는 기발한 상상을 보여준다. 기실 패러디라는 것이 권력에 대한 풍자를 상대적으로 안전한 문화·예술적 상상력을 통해 일종의 해방적 저항으로서 활용됨을 고려할 때, 좀비의 몸을 패러디하는 것은 억압의 방식을 그대로 돌려주는 일종의 코드파괴를 통해 역설적으로 저항과 해방적 일탈을 가능하게 한다고 볼 수 있다.



### 3. 무기력한 청년과 미래의 불가능성

배지영의 「그들과 함께 걷다」는 아름다운 도시 세계의 매끈한 환상과 이를 지탱하기 위해 소외된 노동 속에서 고립되어 죽어가야 하는 자들이 처한 묵시록적 현실을 그려낸다. 이 소설에서 ‘남자’는 쾌적하고 아름다운 도시의 이데올로기적 환상 구조를 지탱하기 위해 구정물을 치운다. 그는 자본의 쾌적하고 화려한 이미지들 이면에 존재하는 시체들과 쓰레기들, 악취들, 하수구 배설물 악취의 흔적들을 치우는 노동을 하기 때문에 “항상 고약하고 더러운 배설물의 냄새”를 풍기는 인물이다. 그가 한 노동의 결과는 곧 그의 사회적 정체성과 동일시된다. 소설은 쓰레기를 치우면서 자신도 쓰레기가 되어버린 인물의 삶을 응시함으로써, 쾌적하고 매끄러운 자본주의 사회를 지탱하기 위해서는 불쾌와 혐오의 전제가 불가피하다는 모순적인 삶의 양태를 보여준다. 하수구를 청소하는 ‘남자’와 백화점 지하 주차장에서 근무하는 ‘여자’는 그들의 노동을 통해 지탱되는 ‘지상’의 아름답고 쾌적한 환상-세계로 올라오지 못하고 지하에서 노동의 도구로 전락한 채 자신들의 생을 소진해야만 한다. 그들이 지하에 억압되어 있을 때에만 지상의 환상은 균열 없이 작동될 수 있기 때문이다.

그러나 이 모든 것은 맨홀 아래 지하에서만 통용됐다. 일을 마쳐도 씻을 곳이 허락되지 않았다. 공공기관마저 그들에겐 샤워실을 내주지 않았다. 대중목욕탕이나 찜질방은 출입할 생각조차 못했다. 손님들의 항의를 받고 쫓겨났다는 최씨 이야기를 들으며 남자는 최씨를 탕했다. 남자는 작업차 호스에서 나오는 물로 몸을 씻었다. 날씨가 추워지면 그마저도 여의치 않았다. 이를 딱딱 부딪치며 얼굴이나 손만 대충 씻고 가져온 옷으로 갈아입었다. 배어버린 냄새 때문에 지하철이나 버스를 탈 수 없었다. 몇 년을 굴러먹은 노숙자보다 더 지독한 냄새였다. 사람들은 코를 막으며 비켜섰다. 남자는 뻔뻔한 사람이 아니었기 때문에 웬만하면 집까지 걸어가곤 했다. 물 묻은 머리카락이 뻗뻗하게 얼어붙었다.

야간작업을 할 때면 남자는 출근하는 직장인들에 섞여 퇴근했다. 그들에겐 비누 냄새가 났다. 남자는 그들을 흘깃댔다. 신호등이 바뀌기 무섭게 횡단보도를 바빠 건너는 사람들, 지하철을 타려고 계단을 내려가는 사람들, 버스정류장에 서 있는 사람들, 무리를 지어 걷는 사람들, 남자는 냄새를 풍길까 멀찌감치 떨어져 가거나 벽에 바짝 붙어 빠르게 걸었다. 남자의 모습은 초라하고 불품없었다. 키는 평균치에 한참 못 미쳤고 얼굴은 평균치를 훌쩍 넘을 만큼 컸으나 이목구비는 희미했다. 걸음걸이도 우스꽝스러웠다. 걸음마를 떼는 시절 치명적인 사고로 교정 불가능한 걸음걸이를 갖게 된 건 아닐까 싶을 정도였다. 어찌 보면 지병 있는 사람처럼 보이기도 했다. 손을 어디에 댈지 모르는 사람처럼 두팔을 흔들었는데 허우적거리는 것처럼 보이기도 했다. 쇼윈도에 비친 자신의 모습을 남자는 외면했다. 자신의 그림자를 보는 것도 내키지 않았다.

인적 없는 골목길에 들어서면 남자는 종종 걷는 연습을 했다. 발을 짝짝 뺨기도 하고 주머니에 손을 집어넣어 건들대며 걷기도 했다. 방자하게 팔자 걸음을 해보기도 했다. 어느 것도 자연스럽게 느껴지지 않았고 오히려 연습을 할수록 남자의 걸음걸이는 점점 괴상망측한 모습으로 변했다.<sup>192)</sup>

맨홀에서 거리로 나온 ‘지상 위의 남자’는 기형적이고 그로테스크한 존재이다. 그러나 이 소설에서 ‘남자’와 ‘여자’는 좀비 바이러스가 퍼진 세계에서 유일하게 살아남은 ‘인간’이 된다. 그들이 살아남을 수 있었던 이유는 그들이 인간이기 때문이 아니라, 세상이 그들을 잊어버렸기 때문이라고 ‘남자’와 ‘여자’는 생각한다. 종말에 조차 포함되지 못한 극단적 타자로 그려지는 인물들은 이들이 이름도 없이 ‘남자’와 ‘여자’로만 호명되며 단지 시스템에 종사하는 도구적 개체로서만 현실 세계에 기입되는 존재이다. 이들이 처한 ‘실존의 완전한 배제’는 종말이 닥치기 전부터 이미 일상에서 반복적으로 발생하던 경험이다. 작업을 하며 생의 고비를 번번이 넘겨야 하는 ‘남자’의 노동은 그것이 아니면 최소한의 생존조차 이어갈 수 없는 그의 사회적 곤경을 의미하며 아슬아슬한 줄에 묶여 목숨을 걸고 작업을 할 때도 동료들에게 잊혀진 채 맨홀에 버려진다. 맨홀에 버려져 ‘남자’를 기억나게 하는 것은 그의 실존태가 아니라 남자가

192) 배지영, 「그들과 함께 걷다」, 『창작과 비평』, 2010, pp. 157~158.

그날 주웠다는 금반지에 대한 동료들의 물신적 경쟁에서다.

이 소설에서 파국은 ‘남자’와 ‘여자’가 그들의 내면화된 억압에 대응하는 ‘왜 하필’이란 무력한 혼잣말처럼, 그들의 의지가 개입되지 않고 파국 이전이 그러했듯 현실이란 그저 주어지는 것이고 닥쳐서 살아남아야만 하는 것이다. 이러한 태도는 빈약하고 수동적인 종말적 상상력으로 이어진다.

어쨌든 현실의 종말은 싱겁기 짝이 없었다. 돌연한 인류의 죽음으로 끝장이 났다. 전염병이 돈 것도 아니고 핵폭발이 일어난 것도 아니었다. 약한 지진을 제외하곤 별다른 이상징후도 없었다는 것이 나중에 여자로부터 들은 이야기였다. 징조도 예고도 없이 사람들은 한낱한시 일제히 숨이 멎은 것이다.<sup>193)</sup>

종말이 닥친 세상 속에서 ‘남자’와 ‘여자’는 사소하고 권태로운 싸움만을 반복하는데, 이는 절망과 불안이 이미 일상화되었으며, 파국의 상황은 상투화되어 전과 후의 차이를 알 수 없는 지경에 이르렀다는 것을 드러낸다. 그들에게 파국은 그다지 놀랍지 않은 일상이며 ‘그런 파국’은 ‘그런 무기력한 좀비들’의 세상이다. “영화에서처럼 살아남은 사람을 물어뜯지도 않으니 ‘좀비’라 칭하기엔 어쩐지 박진감이 부족했다. 그래서 남자와 여자는 그들을 ‘걷는 자’라 했다.”<sup>194)</sup>

걷는 자들은 홀로 다니는 법이 없었다. 앞사람의 등쪽에 자석이라도 붙은 듯 적당한 간격을 유지한 채 긴 줄을 이루었다. 그들은 앞선 자를 묵묵히 따라 걸어다녔다. 어디로 가는지는 알 수 없었다. 밤이고 낮이고 그야말로 정처 없이 걷고 걷고 또 걸을 뿐이었다.<sup>195)</sup>

이처럼 좀비는 시스템의 속에 포획되어 생의 리비도를 생존을 위한 노

---

193) 배지영, 「그들과 함께 걷다」, p. 160.

194) 배지영, 「그들과 함께 걷다」, p. 161.

195) 배지영, 「그들과 함께 걷다」, p. 161.

동에 투자한 자들이며 묵묵히 앞 사람을 따라 걸을 뿐이다. 이들의 걸음은 자신의 생을 소진한 무기력한 삶의 단면을 보여주며 지배질서에 대한 완전한 순응을 의미한다. 소설은 ‘남자’와 ‘여자’가 걷는 자/좀비와 다르지 않음을 보여준다. 시스템에 기입되지 못한 채 추방되어 ‘지하’에서 재가 섞인 콧물을 흘리며, 폐암의 불안을 감지하며, 병으로 죽어가는 동료들을 목격하며 자신의 생을 지불해서 노동을 이어가던 ‘남자’와 ‘여자’는 종말이 닥치자 이전에는 ‘감히 욕망할 수 없었던 것들’을 즐긴다. 종말이 닥치자 ‘지하’ 주차장 정산소에서 일하던 ‘여자’는 백화점의 ‘지상’으로 올라간다. 썩은 냄새만이 가득 찬 텅 빈 백화점을 에덴이라 부르며 닥치는 대로 물건을 카트에 담는 여자는 상품의 환상이 ‘멈춰버린’ 현실을 직시하지 못하고 지칠 줄 모르고 향락의 차원에서 작동하는 충동을 외설적으로 행한다. 남자에게도 파국은 불가능했던 꿈을 실현할 수 있는 공간이 된다.

일이 끊어질까 전전긍긍하지 않아도 되는 세상이었다. 의류수거함에서 꺼낸 점퍼를 몇 년째 입으면서 덜덜 떨지 않아도 됐다. 세상의 귀하고 값진 물건들이 오직 남자와 여자를 위해 존재했다. 세상의 자연은 남자와 여자를 위해 싱싱하게 작동하고 있었다. 자연과 문명이 모두 남자와 여자의 소유였다. 이 모든 것을 온전히 누리면서 아름다운 반쪽과 평생 살 수 있다는 사실에 남자는 몸을 부르르 떨었다. 지하를 돌아다니고 냄새를 풍기며 걸어다닐 때엔 언감생심 꿈꿀 수 없던 여자, 젊고 아름다운 여자, 감히 만져볼 수도 없었던 그런 여자와 함께.<sup>196)</sup>

‘남자’는 ‘여자’와 이 ‘여자’와의 사이에서 태어날 아이가 살아갈 새로운 세상을 건설하기 위해 좀비들을 소각하기 시작한다. 종말이 오기 전 그가 세상의 오물을 처리한 것처럼, “남자는, 시체들로 가득한 세상을 깨끗하고 아름답게 만들어갈, 새 세상의 아담”<sup>197)</sup>을 자신의 자아이상으로 요청한다. 그러나 좀비가 된 걷는 자들을 ‘처리함으로써’ 생의 안전을 보

196) 배지영, 「그들과 함께 걷다」, pp. 168~169.

197) 배지영, 「그들과 함께 걷다」, p. 171.

장받고 지속할 수 있다는 새로운 세상의 논리는 종말 이전의 세계를 지배하던 논리의 반복에 불과하다. “세상의 쓰레기를 처리하지 않고 새 세상을 시작할 수는 없는 법”<sup>198)</sup>이기에, 새롭게 건설된 사회에 불필요한 것들로 간주되는 존재들을 배제하려는 작업은 이러한 추방과 배제의 작업 없이는 유지될 수 없는 현실의 시스템에 대한 비극적 의식을 드러낸다고 볼 수 있다. ‘남자’와 ‘여자’를 추방하고 타자로 만들었던 바로 그 생존의 논리 속에 이들은 복속되어 있는 것이다. 따라서 ‘남자’와 ‘여자’는 또 다른 좀비들이며, 그들이 건설하고자 하는 새로운 세상 역시 타자를 억압하는 폭력을 통해 시스템을 유지해야 하는 이전의 세상과 다르지 않을 것임이 암시된다.

클래식 음악을 들으며 하루를 시작하는 우아한 아침이었다. 자식에게 이런 환경을 만들어줄 수 있다는 것이 여자는 기뻐다. 세상 사람들이 모조리 죽지 않았다면, 여자와 남자는 인스턴트 음식으로 한끼를 해치웠을 것이다. 아기는 불결한 점심과 간식을 먹이는, 선생의 히스테리로 행여 매나 맞지 않을까 노심초사하게 하는, 허름한 동네 어린이집에서 유년기를 보냈을 것이다. 여자는 부푼 젖을 물리지도 못한 채 시커먼 콧물을 흘리고 가래침을 뱉으며 지하 주차요금 정산소에서 계속 일했을 것이다. (중략) 남자도 다르지 않았다. 유독 가스를 맡으며 킁킁한 맨홀 아래서 오물을 퍼내고 청소하다가 만성 피부병에 걸렸을 것이다.<sup>199)</sup>

세상의 끝이라는 극단적인 상상이 아니라면 결코 그 소망을 이룰 방도를 찾을 수 없을 정도로 실존적 삶을 거세당해버린 이들의 욕망은 여전히 자본의 환상에서 벗어나지 못했기 때문에, 그들은 ‘지상’의 삶을 계속 해서 수행한다. 그러나 이 아름다운 가족 형식 뒤에서 ‘세상의 쓰레기를 치우는’ 남자가 여자 좀비를 시간(屍姦)하는 진실은 은폐된다. ‘여자’가 그것을 목격했고 ‘남자’ 역시 ‘여자’가 그것을 안다는 것을 알지만, 파국이라는 실재를 견뎌 내기 위해서는 환상이 필요하고, 이 환상을 수행하

198) 배지영, 「그들과 함께 걷다」, pp. 169~170.

199) 배지영, 「그들과 함께 걷다」, p. 180.

기 위해서는 서로가 세상의 유일한 대안인 것을 알기에 그들은 이 사실을 은폐하는 것이다. 그러나 결국, 소설은 이 새로운 아담과 이브가 강박적으로 성취하고자 하는 완벽한 에덴이자 유토피아로서의 미래는 불가능한 것이라 말한다.

봐, 말끔히 처리해놨잖아. 누가 있는 게 분명해.

사람의 목소리였다. 확장기를 통해 사방으로 퍼지고 있었다. 여자는 반가움보다 낯선 두려움과 공포에 휩싸였다.

어이, 누구 살아 있으면 나와.

씨발, 그러면 나오겠냐. 존댓말을 써야지.

입냄새 나. 저리 치워.

두 남성의 경박한 웃음소리가 들렸다. 확장기는 몇 번 귀를 찌르는 뽕뽕 소리를 내며 그들의 잡담까지 그대로 퍼뜨렸다.

여기 살아서 쫓나게 시체 처리해주신 님아, 어서 나오세요. 우리 반갑게 인사해요.200)

좀비에게 충질을 가하며 다른 생존자들을 포획하는 또 다른 생존자 무리의 등장은 자신들이 새로운 세상의 유일한 인간이라 믿었던 남자와 여자에게 ‘낯선 섬뜩함’, 즉 언캐니로 다가온다. 그러나 여기서 정말로 언캐니한 것은 위협적인 인물의 등장이라 아니라, 종말 이전 세계의 억압 구조가 새로운 세상에서도 반복된다는 사실이다. ‘아담과 이브’가 꿈꾸는 ‘에덴’의 건설은 불가능한 것이다. ‘과거의 세계’에서 익숙하게 겪어왔던 억압의 회귀는 새로운 세상의 건설이 이전과 동일한 생존의 의미, 즉 승리와 배제의 논리 위에서 건설될 것임을 뜻한다. 좀비라는 쓰레기를 치워냄으로써 유토피아가 도래하는 것이 아니다. ‘남자’와 ‘여자’, 그리고 이들이 이루고자 하는 행복한 ‘가정’에게 진정으로 위협적인 것은 생존 자체가 절대도덕이 되어버린 이 세계의 질서인 것이다. 새로운 생존자는 남자를 ‘아담’이 아니라 ‘청소부’로 호명한다. 종말 이후에도 ‘남자’의 사회적 위치는 달라지지 않으며, 자본이 주는 쾌적한 가정의 환상 형식 뒤

---

200) 배지영, 「그들과 함께 걷다」, p. 181.

에는 이처럼 잔인한 현실원칙이 실재로서 회귀하고, ‘남자’와 ‘여자’는 생존자 무리가 떠나기만을 불안하게 기다리며 또 다시 ‘왜 하필’만을 반복해서 읊조린다. 삶에 대한 구체적 의지와 실행이 부재하는 남자와 여자는 좀비들이 주어진 세계를 그대로 순응하며 걷는 좀비들처럼 반복적으로 도래하는 무력하고 우연한 현실을 ‘그들과 함께 걸으며’ 살아내야 할 뿐이다.

## C. 외상적 기억과 멜랑콜리

### 1. 기억을 가진 좀비의 죄의식

한국 좀비 텍스트들에서 전반적으로 나타나는 중요한 특징 중 하나는 과거에 좀비였던 기억을 안고 살아가는 치료된 좀비가 등장한다는 점이다.<sup>201)</sup> 이들 서사가 그려내는 치료된 좀비는 좀비였던 시절 저지른 일들로 인해 폭력에 ‘합법적으로’ 노출되고, 희생자의 가족들로부터 보복을 당하고, 반복적인 악몽에 시달리고, 심리치로나 광신적인 종교에 빠지고, 방에서 나오지 못한 채 고립상태에 놓인 모습을 보인다. 이들은 불합리한 차별에도 감히 항거하지 못하는 절대적 타자로서 배치되는데, 자신들 역시 시대의 피해자였다는 억울함을 느끼면서도 이를 발산하지 못하고 차별과 억압에 굴종하는 까닭은 이들이 과거로부터 기인한 죄의식에 시달리기 때문이다.<sup>202)</sup>

---

201) 최근 서구에서도 이와 비슷한 설정이 등장하기 시작하였으나 기존의 좀비 표상에 비해 여전히 극소수라 할 수 있다. 대표적으로 영국 BBC 드라마 <In the Flesh>(2013~2014)가 있다. 한국의 경우 치료된 좀비의 등장은 영화 <이웃집 좀비>가 최초인데, 이 영화가 가장 초창기에 제작된 좀비 텍스트라는 점을 주목할 필요가 있다. 다시 말해, 한국의 문화적 상상계 속에서 좀비를 받아들이고 변용해낸 가장 즉각적인 반응 가운데 하나가 치료된 좀비였다는 것이다.

202) 프로이트는 외부로 나가지 못한 죽음충동이 내면으로 돌아올 때 자아가 느끼는 감정을 자기정벌 욕구이자 초자아가 요구하는 양심에 의한 죄의식이라 보았다. “이리

치료된 좀비에게서 나타나는 수치심을 모르는 죄의식은 개인의 힘으로 감당하기 힘들 정도의 강력한 초자아에 의해 자신의 욕망이 좌절되었을 때, 본래 억압의 주체를 향해 발산되었어야 할 죽음 충동이 양심에 의해 자아자신을 향한 파괴로 방향이 전환된 경우에 발생하는 것이다. 그러나 죄의식은 또한 문명의 차원에서 집단에 위기를 불러왔으나 동시에 권위를 제거해서 억압 없는 사회를 원하는 경우에 발생하는 것이라는 점에서 양가적 성격을 가진다. 따라서 죄의식은 억압을 필연적으로 동반하는 사회의 지속이라는 문명의 구조와 모순을 반영하며 에로스와 타나토스 사이의 영원한 투쟁의 표현이다.<sup>203)</sup> 치료된 좀비에게 이러한 죄의식의 양가성은 그가 자기징벌 욕구에 빠져있으면서도 인간으로서 받아들여지고 삶을 지속하길 원하는 에로스적 충동으로 나타난다.

영화 <이웃집 좀비>의 에피소드 <그 이후...미안해요>에는 복권된 사회에서 좀비였던 과거를 가지고 살아가는 사내 ‘용근’이 나온다. 그는 승승장구하던 회사원이었으나 좀비 사태 이후 좀비였던 과거로 인해 차별을 받고 일자리를 얻지 못한다. 약을 지속적으로 먹고 있으며, 육식을 하지 않으려는 노력도 하지만 사회는 그를 받아들이지 않는다. 그와 마찬가지로 치료된 좀비들은 노숙자나 강도와 같은 타자가 되어 사회의 테두리 밖에서 살아가야만 한다. 이들에 대한 세상의 차별은 질서를 깨면서 살아갈 수밖에 없는 상황을 만들며 악순환을 낳는다. 치료된 좀비들은 이미 구조적으로 배제되어 있는 것이다.

‘용근’은 ‘그 날의 사건’을 보도한 신문으로 도배한 단칸방에서 살아가며 매일 밤 트라우마적 악몽에 시달린다. 방은 ‘용근’이 처해있는 존재론적 세계 그 자체를 의미한다. 자신이 저지른 죄가 끊임없이 회귀하기 때문에, 성경책을 강박적으로 암송하며 불안을 달래야 하는 ‘용근’은 그가 자신의 부모를 죽였다고 믿는 한 소녀로부터 지속적인 살해 위협을 받는

---

하여 우리는 죄책감의 두 가지 근원을 알게 되었다. 첫 번째 죄책감은 권위자에 대한 두려움에서 생겨나고, 두 번째 죄책감은 초자아에 대한 두려움에서 생겨난다. 첫 번째 죄책감은 본능 만족을 단념하도록 강요하고, 두 번째 죄책감은 본능 만족을 단념하는 것만이 아니라 징벌까지도 요구한다. 금지된 원망이 지속되는 것을 초자아한테는 감출 수 없기 때문이다.” (프로이트(2004b), p. 307.)

203) 마르쿠제, 앞의 책, pp. 92~94.



다. 그러나 작품 말미에서 소녀의 부모를 죽인 것은 ‘용근’이 아니라, 좀비로 변해버린 그들을 돌로 친 마을 사람들이 밝혀진다. 공동체의 폭력과 타자에 대한 공포한 배제의 논리 앞에서 소녀는 그 구조에 대항할 힘을 가지고 있지 않기에, 비극의 원인을 좀비인 ‘용근’에게 전가하는 것이다. 그러나 멜랑콜릭적 주체인 ‘용근’은 자신을 항변하길 거부하고 소녀의 반복된 칼질을 기꺼이 수용하며 자해와 처벌의 욕구를 수치심 없이 드러낸다. 결말에서 그는 치료된 좀비 강도의 총에 소녀 대신 맞음으로서, ‘속죄’를 가장한 ‘자살’을 감행한다. 이것이야말로 ‘용근’이 소녀에게 보여줄 수 있는 자신의 억울함, 분한, 죄 없음에 대한 진정성의 항변인 것이다.

웹툰 모래인간의 <좀비를 위한 나라는 없다>는 좀비를 치료하는 백신이 개발된 이후의 사회를 그려낸 작품이다. 과거에 좀비였던 자들은 치료를 받고 ‘재사회화’ 되지만 좀비에게서 가족을 잃은 인간에게 공격을 받거나 인간과 동등하지 않다는 박해를 받으며 살아간다. 치료된 좀비에 가장 치명적인 고통은 그들이 좀비였을 당시의 ‘기억’은 치료되지 못한다는 사실이다. 치료는 곧 승화이자 망각을 의미하는데, 그들은 승화되지 못한 기억의 회귀로 인해 사태에 대한 책임이라는 죄의식을 가진다. 그러나 기실 이들의 ‘치료된 삶’ 자체가 이미 과잉이 된 삶이기에, 좀비는 승화되지 못한 존재 그 자체를 육화한 것이라 할 수 있다. ‘서지혜’는 자신이 좀비였던 시절 엄마를 먹은 기억을 가지고 있기 때문에 그 죄책감으로 고통 받는다. 그녀는 인간과 전혀 다를 바가 없지만, 얼굴의 반쪽이 뜯겨 뼈가 드러나 있고, 좀비였던 시절 사람들을 먹은 일, 특히 엄마가 지혜를 위해 사람을 납치해 먹인 일, 중국에는 엄마마저 먹어버린 일에 대한 기억에 시달리며 치료를 받는 신경증 환자다. ‘서지혜’에게 좀비였던 시절은 고통스런 기억이자 직면해야 하만 하는 두려움이다. 지혜는 ‘자신을 좀비로 만든 아버지’와 ‘사람을 잡아와 자신에게 먹인 어머니’가, 그들이 부모이기 때문에, 그들이 자식에 대한 사랑으로 그러한 일을 했노라 말하기에 그녀는 그들을 부정하거나 탓하지 못하고 죄책감을 내면화하며 ‘죄송합니다’는 말만 반복한다. 죄의식의 기제에서 발생하는

전형적인 양가성을 보여주는 ‘서지혜’의 심리 상태는 원망할 대상을 찾을 수 없는 멜랑콜리적 특성에 놓여있다.<sup>204)</sup>

한편 이 웹툰에서 ‘치료제’는 좀비 사이에 계급을 발생시키는 역할을 한다. 치료제가 통하는 좀비는 사회로 복귀할 수 있지만, 치료제가 통하지 않는 좀비는 좀비대책부서로부터 색출되어 사살된다. 주인공 ‘호이찬’은 부서에 몸을 담고 있는 국가의 대리인이나, 치료제가 좀비들 사이의 평등한 죽음을 앗아갔다는 분노를 내면화하여 금기를 어기고 좀비가 된 아내를 집안에 숨겨둔다. 그의 아내는 치료제가 듣지 않기에 국가로부터 사살대상으로 규정된다. ‘호이찬’에게 아내의 죽음은 채 승화되지 못한 기억을 의미하며, 치료되지 않은 좀비는 애도되지 못한 대상의 분신이다. 그는 아내에게 먹이기 위해 시체를 도난 하는 중범죄를 저지르거나 이 사실을 아는 동료를 먹이로 쥐버리며 사회의 도덕적 금기를 반복해서 어긴다. ‘호이찬’은 현재의 사회가 인간만을 생각하는 나라라고 생각하고, 변종바이러스를 퍼뜨릴 것을 시도한다.<sup>205)</sup> 그는 다시 아포칼립스 사태를 반복함으로써, 아내를 치료하지 못한 세상에 대한 보복을 행하고, 그녀를 구하지 못한 자신을 처벌하고자 하는 전형적인 우울자의 소망을 드러낸다. 작품은 이 나라에서 살고 있는 대부분의 인물이 사실은 집안에 치료된 좀비, 또는 치료되지 못한 좀비를 숨기며 살아간다는 사실을 밝힌다. 사회로부터 발각되면 사살될 수밖에 없는 좀비들은 사회로부터 치료/승화되지 못하는 트라우마/존재들이며, 이러한 배제된 과거들은 무의식의 내면공간인 ‘집’에 은폐되어 있는 것이다.

좀비 사태를 종결하여 세상을 구원한 영웅으로 여겨지는 ‘최진수’는 백신을 개발한 청년 과학자로, 이성과 합리성을 가진 근대적 주체이다. 그는 자신이 세상을 ‘치료’했다고 생각했지만, 치료자들이 좀비였던 시절의 트라우마에 시달리고 아예 치료가 되지 않는 경우 사살대상자로 처리되는 모습을 지켜보며 자신이 또 다른 피해자를 양산하였다는 사실에 깊

204) 이 작품에 등장하는 거의 모든 인물이 좀비든, 백신을 개발한 영웅이든, 좀비를 무서워하는 사람이든 관계없이 모두 ‘좀비 아포칼립스’라고 불리는 트라우마 이후 죄의식과 자살, 애도의 고집스런 거부, 악몽에 시달리는 증상을 보이는 우울자들이다.

205) 한번 좀비가 되었던 자들은 면역이 있으므로, 변종 바이러스에 걸리지 않는다. 변종 바이러스는 오직 인간만을 공격하며 치료가 아예 불가능하다.

은 죄책감에 시달린다. 그는 지적 호기심을 탐구하는 과학도로 신약 개발에 매진하지만 이 ‘약’은 치료가 아니라 ‘바이러스’를 퍼뜨리는 도구가 된다. ‘최진수’는 바이러스를 봉합하는 치료제를 만드는데 성공하지만, 치료가 상징하는 진보와 합리성은 비이성적인 것을 매끈하게 봉합해내지 못한다. 괴물을 바라보는 프랑켄슈타인 박사처럼, ‘최진수’에게 ‘호이찬’은 “그는 내가 만들어낸 괴물이고, 내 눈을 씹어 먹는 괴물”<sup>206)</sup>이자 실패한 주체의 분신이다. 이처럼 나라를 구한 영웅도, 좀비도 좀비 사태의 빛과 어둠 양면에서 모두 죄의식에 사로잡혀 제대로 일상을 지속할 수 없는 인물들이다. 사태를 해결하지 못한 국가는 아무런 책임도 지지 않고 ‘좀비도 인간’이라는 무의미한 공익 캠페인만을 선전하며 사회의 내부적 갈등이 없는 듯 ‘환상’을 공연한다. 이 웹툰은 억압적 승화이자 상징적 통합으로서의 ‘치료’가 사회의 균열을 완전히 봉합할 수 없으며 봉합의 실패는 오롯이 개인에게 전가되어 고통스런 기억의 회귀로서 나타난다는 것을 보여준다. 치료된 좀비는 트라우마를 상징화하는 것이 불가능하다는 것을 외밀하게 드러내는 몸들이며, 그리하여 과잉이 되어버린 자신의 ‘살아있음’에 대한 죄의식을 지고 살아가는 자들이다.<sup>207)</sup>

206) 모래인간, <좀비를 위한 나라는 없다>, 네이버웹툰, 2012, 83화.

207) 한편, 좀비 아포칼립스 1회 수상작인 「어둠의 맛」 역시 치료된 좀비 청년을 주인공을 내세우고 있다. ‘나’는 용산 재개발로 인해 쫓겨나 목을 매달아 죽은 아버지가 토해낸 바이러스에 감염되어 좀비가 된다. 그런데 좀비가 된다는 것은 괴물이 되는 것이 아니라 그저 몸이 왜곡된다는 것에 불과하다. 정부는 세종시에 좀비 수용소를 세우고 미디어는 공익광고를 통해 좀비가 경찰에 자수하도록 권고한다. ‘나’는 좀비이기 때문에 이 모든 것이 이데올로기적으로 구성된 것이라는 것을 알고 있다. 좀비들은 “인간이면서도 인간이 아닌 존재. 즉, 정체성이 부재한 상태”로, 인간과 다를 바가 없지만 단지 혐오스럽다는 이유 하나로 사회에 배치될 수 없는 자들이다. 좀비는 지치지 않고 피곤도 모르기에 외국인노동자 자리를 대체하며 자본가의 배를 불린다. 좀비 노동자는 신고당해 수용소로 보내질지도 모른다는 불안 속에서 비인간적인 처우를 견뎌야만 한다. 좀비는 생존의 ‘계급적 추락’을 의미하며, 이것은 새로운 계급의 출현이 아니라 이미 있어왔던 계급을 폭로할 뿐이다. 계급의 기준은 오로지 경제적 생존 여부이다. 안중근, 윤봉길, 전태일을 곱씹던 ‘나’는 좀비를 억압하는 자들에게 ‘무는 행위’로 좀비들의 진정성을 보여주려 한다. ‘나’는 좀비추방 공약을 내건 지역구 후보자를 몰아서 좀비로 만들고자 시도하는데, 옷에 가려져 있던 후보자의 몸 역시 좀비라는 것을 알게 된다. ‘나’는 당신도 좀비가 되는 슬픔(어둠의 맛)을 알면서 왜 변절했냐고 책망하며 체포된다. (팽권, 「어둠의 맛」, 백상준 외, 『섬, 그리고 좀비: ZA문학 공모전 작품집』, 황금가지, 2010.)

## 2. 국가로부터 생존하지 못하는 자들

한국의 좀비 서사에서 청년 세대가 조우하는 한 무리의 좀비들이 있다. 지금까지 살펴 본 한국형 좀비들이 고립된 채 생존 투쟁을 벌이는 단독형 괴물이었다면, 여기의 좀비‘들’은 집단적으로 움직이며 때죽음을 당하거나 은폐된 공간에 숨어서 살아가는 것으로 그려진다. 무리를 지어 나타난 괴물을 특정 집단에 대한 집합표상으로 읽는다면, ‘살아남는 것이 전면적으로 문제시 된’ 좀비 서사는 전쟁이라는 역사적 기억과 감응한다. 장군에게 잡혀 생체 실험을 당하는 좀비들, 군인들에게 사살된 인간과 닮은 시체들, 국가의 눈을 피해 살아가는 좀비 공동체 등의 이미지에서 환기되는 것은 결국 거대한 서사 앞에서 잘려나갈 수밖에 없었던 자들에 대한 기억이다. 청년 세대는 좀비 표상을 통해 ‘생존’과 ‘죽음’의 의미론적 차원에서 한국의 근현대사와 조우하고 있는 것이다. 국가는 그 자신의 이데올로기를 강화하고 내부적 불만을 해소하기 위해 지속적으로 새로운 ‘좀비들’을 양산한다. 특히 좀비 집단은 국가가 규정하는 국민이란 무엇인가 라는 문제의식을 드러내며, 국민이란 것이 지배논리에 의해 자의적으로 구성된 것이자 개인의 생사여탈권을 가진 강력한 억압의 구조라는 것을 몸소 보여준다. 이처럼 테두리 밖으로 추방된 ‘비국민 좀비’들에게 가해지는 전체주의적 폭력은 경제성장과 세계화라는 국가의 선진국-생존 서사 하에서 ‘합리적’이고 ‘민주적인’논리로 변모한다. 좀비들의 삶과 저항은 ‘아버지의 억압에 대한 아들들의 자기패배적 항거’로 귀결되고, 국가와 사회에게 죄를 지었다는 명목으로 그들의 죽음은 드러나서는 안 되는 것, 즉 말하지 못하는 좀비처럼 ‘말해질 수 없는 기억’이 된다. 좀비들은 너무나 거대한 역사의 격류 앞에서, 국가 서사에 포함되지 못한, 그리하여 잘려나가야 했던 비국민들의 서사를 회귀시키는 것이다. 환언하건대, 한국의 좀비 서사 속 좀비들에게 정말로 ‘섬뜩한’ 것은 이들을 ‘잊지 않고’ 억압하기 위해 회귀하는 국가인 것이다.

웹툰 <웨이크업 데드맨>에서 좀비들은 특정지구에 살면서 그들의 생

존권을 위해서 투쟁을 벌인다. ‘생존권 보장’, ‘자유와 평등’, ‘투쟁’이라는 문구가 적힌 깃발은 현재 그들의 삶이 절박한 위기에 내몰려 있음을 의미한다. 언론과 정부는 좀비의 이미지를 조작하여 이들을 사회악으로 규정하고, 인간들에게 피해를 가하는 괴물로 묘사하여 진실을 은폐한다. 실상 사회적 소수에 속하며 기본적인 생존마저 위협받고 있는 좀비가 오히려 국가적인 위기를 몰고 오는 폭력의 주범으로 전도되고 있는 것이다. 좀비의 폭력성을 강조하기 위해 국가는 이들이 전염과 감염을 일으킬 수 있다는 거짓 정보를 퍼뜨리며, 이 때문에 시민들은 좀비를 더욱 혐오하고 차별하게 된다. 이처럼 사회적 타자에 대한 다수파의 상상적인 전도가 내재한 이데올로기적 문제는 행정의 공공성 유무를 떠나 국가가 폭력적인 방식을 통해 소수자를 배제하는 행위를 정당화해주는 논리를 낳게 된다.<sup>208)</sup> 좀비들은 평화롭게 살기를 원하지만 이들을 ‘소생자’로 분류하여 색출하고 살상하는 ‘대좀비병기 로봇’의 존재는 그러한 삶을 불가능하게 만든다. 대좀비병기의 역할을 맡는 것이 다른 아닌 사회의 질서를 수호하는 ‘경찰’이라는 점에서, 이 작품이 그려내는 생존의 문제가 국가에 의해 국민으로 규정되는 자만이 수호 받을 수 있다는 것을, 그리고 그러한 배제행위는 다분히 이데올로기적 전도를 통해서 우연적으로 구성된다는 사실을 폭로한다.

김중혁의 소설 『좀비들』은 개인과 집단의 차원에서 두 유형의 좀비를 등장시킨다. 우선 개인적 차원에서 좀비는 어머니와 형의 죽음으로 표상되는 불가해한 죽음의 심연이자 상실한 대상의 분신이다. 이들 좀비와 조우하게 되는 ‘고리오 마을’은 죽은 자들이 머무는 죽음충동의 공간으로, 한국의 분단 트라우마와 접착된 상징들이 회귀하는 역사적 공간이기도 하다.

‘채지훈’은 안테나 감식반원으로 세상의 모든 신호를 ‘1에서 10으로 해석하는’ 작업을 하는 청년이다. 어느 날 그는 총을 든 군인과 우연히 만나게 되고 그가 일러준 곳으로 가자 ‘고리오 마을’이 나타난다. 탈영병은 이곳이 ‘비무장지대’임을 암시하는 말은 던지고 사라진다. ‘채지훈’은 ‘고

208) 사카이 다카시, 『폭력의 철학』, 김은주 옮김, 산논, 2007, pp. 119~120.

리오 마을’에서는 안테나 감도가 0이라는 것을, 이곳이 국가에서 ‘검색을 제외하도록 설정한 곳’이라는 사실을 알게 된다.

햄버거와 콜라를 먹고 다시 차에 올라탔을 때에야 그 마을의 안테나 감도가 0이라는 사실을 알았다. 있을 수 없는 일이었다. 인구가 백명이 넘는 모든 지역에서는 이미 작업이 끝났기 때문에 감도가 0이 될 수 없었다. 내가 하는 일은 사람이 잘 다니지 않는 외곽 지역의 감도를 체크하는 것이었다. 사람이 많은 마을은 검색대상이 아니었다. 천천히 움직이며 시내 곳곳을 다녀보았지만 모든 지역이 0이었다. 신호가 전혀 잡히질 않았다.<sup>209)</sup>

‘안테나’가 상징하는 것은 국가의 통신망, 즉 수치화 되고 감지 될 수 있는 국가의 테두리 안에 있는 것들이다. 하지만 ‘고리오 마을’은 ‘자체 개발한 씨스템’을 사용하는 내비게이션에도 찍히지 않는 유령 도시이다. ‘고리오 마을’은 국가로부터 배제되어 있으면서도 포함되어 있는, 시스템의 예외적 공간으로 표상된다. ‘채지훈’은 계엄령이 발동해 완전 봉쇄가 이루어진 ‘고리오 마을’을 바라보며 고립이 곧 평화를 의미하는 기괴한 상황을 목격한다.<sup>210)</sup> ‘고리오 마을’<sup>211)</sup>은 ‘마오산’이 보이는 곳에 위치해 있고 ‘장장군’으로 통칭되는 자가 행하는 전체적 폭력에 노출되어 있는 공간이다. 장장군의 부대는 좀비들을 생체실험 대상이나 총알받이로 활용하거나 장군의 명령을 더 잘 수행할 수 있도록 군사들을 죽음에 둔감화 시키는 도구로 사용한다. 평화라는 환상 뒤에는 고립된 상태를 견디지 못하며 좀비에게 불안을 ‘탈승화’시켜 표출해야 하는 권력의 외설적인 구조가 숨어있다. 장장군과 군인들은 좀비에게 남아있는 기억의 잔여물(음악)로 이들을 유인하여, 폭력적인 방식으로 무참히 사냥함으로써 오히려 좀비들을 위협적인 악이 아닌 폭력에 희생된 수난자로 보이게끔 한다.

---

209) 김중혁, 『좀비들』, p. 19.

210) “너무나 평화로워 보여서 나는 잠시 고립이라는 단어를 잊었다. 고립이란 게 뭐였지? 평화를 뜻하는 단어였던가?”(김중혁, 『좀비들』, p. 130.)

211) 마을에 대한 묘사를 비추어 볼 때, ‘고리오 마을’이라는 이름이 ‘코리아’를 환기시킨다고도 할 수 있겠다.

군인들은 군용트럭에다 전자그물에 갇힌 좀비들을 싣고 있었다. 전자그물 하나당 서너 명의 좀비가 뒤엉켜 있었다. 시체 같지도 않았고 살아 있는 사람 같지도 않았다. 개나 돼지 같았다. 좀비들은 뒤엉킨 채 손발을 버둥거렸다. 꾸에엑, 꾸엑, 하는 소리가 뒤엉켰다. 군용트럭에 실린 좀비들은 덩어리로 쌓였다. 써치라이트가 좀비들의 덩어리를 비추었다. 윤기없이 하얗기만 한 좀비들의 살점이 불빛에 드러났다. 장장군이 집앞에서 한마디했다.

“저 새끼들이 불빛에 걸려 있으니 갑자기 돼지고기가 먹고 싶네. 자, 얼른 끝내고 부대에 돌아가서 바비큐 파티나 하자고. 서둘러.”

참모들이 장장군의 말을 듣고 웃었다. 트럭에다 좀비를 싣던 군인 몇 명도 함께 웃었다. 홍이안과 똥보<sup>130</sup>은 얼굴을 찡그렸다. 장장군의 말이 맞긴 했다. 불빛에 비친 좀비들은 정육점에 걸린 고기와 다르지 않았다. 군데군데 살점이 흰하게 드러났고 딱딱하게 굳은 피가 곳곳에 들러붙어 있었다.<sup>212)</sup>

장장군의 부대에 잡혀 있는 좀비들은 사회에 죄를 짓거나 스스로 목숨을 끊은 젊고 건강한 청년들의 시체이다. ‘고리오 마을’에 모여 사는 노인들은 모두 이 청년들의 부모들로, 사회에 죄를 저지른 자식들의 시체를 장기기증이나 의료실험에 사용되도록 국가에 팔아넘긴 것으로 표상된다. 이들은 자식들의 시체가 공익을 위해 쓰임으로써, 생전에 저지른 죄값을 치르는 길 소망한다.<sup>213)</sup> 부모들은 사회에 진 죄를 조금이라도 갚는 것이 아들들이 인간으로서 태어난 의미가 있다고 믿는다. 아버지의 금기를 어긴 아들들, 사회로부터 버려진 청년들은 인간으로서 승화되지 못하

212) 김중혁, 『좀비들』, pp. 191~192.

213) “‘세 번 정도는 죽어야 죄값을 치를 수 있는 사람들이었지.’ 케겔이 말했다. 고리오 마을 사람들이 케겔에게 판 시체들은 흉악한 범죄를 저지르고 스스로 목숨을 끊었거나, 수많은 사람들을 죽음으로 몰아넣고 자신도 함께 죽었거나, 엄청난 도박빚을 지고 목숨을 끊은 젊은이들이었다. 케겔은 그런 젊은이들의 시체를 사들였고, 일반 시체의 몇배에 달하는 보상금을 주었다. 조건은 단 하나, 고리오 마을에 입주하는 것이었다. 고리오 마을 사람들은 대부분 그 조건을 순순히 받아들였다. 그들은 어차피 갈 곳이 없는 사람들이었다. 살인자의 부모, 흉악범의 부모로 손가락질을 받으면서 살아가는 것보다 세상과 떨어져 있는 고리오 마을에서 살아가는 게 훨씬 나을 게 분명했다. 케겔이 준 돈으로 자식이 남긴 세상의 빚을 모두 갚고 고리오 마을에서 조용히 살아갈 수 있는 기회를 쉽게 떨쳐버릴 수 없었을 것이다.” (김중혁, 『좀비들』, p. 345.)

는 절대적 타자, 좀비들이기 때문이다.<sup>214)</sup> 그러나 장장군은 자신의 병사들을 냉혹한 살인기계로 훈련시키기 위해 청년들의 시체를 훈련도구로 삼는다. “인간도 아니고 무생물도 아닌 좀비들을 쏘게 해서 군인들의 죄책감을 없애”<sup>215)</sup>고자 하는 장장군의 궁극적인 목적은 그 자신이 곧 질서가 된 지금의 체제를 유지하는 것이다. 군대라는 고도로 억압된 집단 속에서 불만을 해소하는 한 가지 방식은 지도자와의 동일시 기제를 통해서 지도자가 ‘적으로 규정된’ 자들을 추방하고 이들에게 죽음충동을 외설적으로 방출하는 것이기 때문이다.<sup>216)</sup> 좀비는 이에 가장 적합한 대상이 된다. 부모와 사회로부터 받아들여지지 못하고 버려진 그들은 인간도 국민도 아닌 좀비일 뿐이기 때문이다.<sup>217)</sup>

그러나 ‘채지훈’과 일행에게 군부대 좀비들은 전혀 다른 존재들로 인식된다. 안테나 감식을 하면 ‘세상의 반’인 한쪽 시야를 잃어버린 대신 “아주 많은 것들, 우리가 이전에는 보지 못했던 것들”을 보게 되는데, 이러한 ‘보이지 않는 존재들’이 바로 좀비이며 신호에 잡히지 않는다는 것은 좀비들이 ‘지상’으로 나와서는 안 되는 존재, 세상으로부터 은폐되어 있어야 하는 ‘억압된 것들’이기 때문이다.

지하실 안으로 들어서자 수십명의 좀비가 우리를 바라보았다. 시간이 정지된 것 같았다. 우리는 아무 말도 할 수 없었다. 좀비들도 전혀 움직이지 않았다. 좀비들의 모습은 좀비라고 부르기에는 너무 멀쩡했다. 팔다리 중 하나가 떨어져나갔거나 눈동자가 없거나 몸에 깊은 상처가 나 있거나 입에 피를 머금고 있는 모습들이었지만 끔찍해 보이는 정도는 아니었다. 모든 좀비들이

214) 마을의 부모들은 죽은 자식을 팔았다는 죄책감을 내면화하여, 부대 결을 떠나지 못하고 ‘고리오 마을’이라는 집단 무의식의 공간에 모여 자기파괴적 형식의 다이토게임을 즐기며 자신이 죽을 차례를 기다리는 우울자들이다.

215) 김중혁, 『좀비들』, p. 333.

216) 장장군의 부하는 태반을 식품으로 섭취하고, 장장군은 독초로 만든 ‘부활차’를 마시면서 죽음과 생의 간접경험을 상품형식으로 반복하면서 죄의식을 거의 상실해간다.

217) “그들은 대부분 얼굴에 상처를 입었거나 얼굴 전체가 뒤틀려 있어서 언뜻 보면 모두 비슷했다. 상처를 입은 방식은 모두 달랐지만 상처가 있다는 이유만으로 모두 비슷해 보였다. 세상의 모든 존재를 정상과 비정상으로 나눈다면, 그들은 모두 비정상에 속하는 부류였다.” (김중혁, 『좀비들』, p. 348.)



비현실적으로 차분해서 괴물 같다가보다 상처를 크게 입은 과묵한 인간처럼 보였다. 좀비와 인간 사이의 존재 같았다.<sup>218)</sup>

청년 좀비들은 사람과 동일하게 좀비로서의 이름을 가진다. 장장군이 그들을 ‘고깃덩이’로 파악하는 것과 달리, ‘고리오 마을’ 사람들에게 좀비는 집단이 아닌 존재로서의 개별적 인간이기 때문이다.

웹툰 <좀비의 시간2>의 ‘유나’는 6.25 이후 줄곧 서울의 지하에서 공동체를 형성하며 살아온 좀비 가족들과 조우하게 된다. 하수구 좀비들은 부모가 하수구에 버리고 간 아기들을 데려다 키우며 좀비 가족 공동체를 이루고 있다는 사실은 이들이 모두 국가로부터 버려지고 은폐된 존재임을 의미한다. 공동체의 리더인 ‘6.25 좀비’의 말처럼 하수구 밖으로 나간다는 것은 ‘개죽음’을 의미한다. 이들은 그들을 이해해주고 인간으로 받아들이줄 어떠한 공동체와 이해의 연대도 없음을 알고 있기에 줄곧 지하에서 살아가는 존재이다. 그러나 집단 폭력으로부터 희생당하고 경찰이 가족을 협박해 진실마저 은폐당할 처지에 놓인 ‘유나’의 모습을 보고 자신들의 아픔을 발견한 좀비 가족 공동체는<sup>219)</sup> 그녀를 돕는 것이 그들의 자멸로 이어짐을 알면서도 목숨을 걸고 돕고자 한다. 억압된 존재들의 연대는 하수구 밖으로 나가서 더 이상 “우리도 죄인처럼 숨어 살지 않을 거라”는 항거의 정신으로 이어지지만, 좀비들은 단지 말이 통하지 않는다는 이유로 어린아이 할 것 없이 경찰에게 사살한다. 좀비들은 그들의 끈질긴 재생력을 무기로 특수부대원들을 상대하며 ‘유나’가 하수구 밖으로 빠져나갈 수 있도록 자신들의 몸을 희생해서 돕는다. 이 웹툰에서 나타나는 경찰과 좀비 사이의 폭력의 배치는 정말로 잔혹한 악이 누구인지를 되물으며 타자에 대한 이해의 가능성이 완전한 소거되어있는 (근대) 국가의 동일자적 리얼리티를 보여준다. 서울의 하수구 아래 살고 있는 좀비 공동체와 좀비가 된 소녀 ‘유나’의 연대는 개인의 외상적 기억이 역사적 외상과 ‘죽음’의 의미론적 차원에서 어떻게 연결되는지를 보여준

218) 김중혁, 『좀비들』, p. 218.

219) 이들은 실제 가족 뿐 아니라 전쟁고아, 하수구에 버려진 아기들까지도 모두 받아들이 가족으로서 함께 살아가는 것으로 나타난다.

다.<sup>220)</sup>

듀나의 단편소설 「너네 아빠 어딴니」에서 달동네에 사는 새별, 새봄 자매는 아버지의 폭력에 노출된 어린 여자 자매로, 이들의 일상은 “피투성이 생존투쟁과 위장의 결과”로서 겨우 연명할 수 있는 생존 투쟁의 공간이다. 새별은 자신이 법적 성인이 되는 날까지 6년이 남았음을 반복적으로 곱씹으며 아버지로부터 벗어날 미래를 고대하지만 새봄이가 아버지에게 성폭행을 당하는 모습을 목격한 순간 “뭔가 탁 하고 끊어지는 기분”, “지금까지 새별이를 지탱해왔던 방법론과 세계관은 순식간에 박살”나는 의식의 단절을 경험하게 되고 이는 트라우마적 기억이 된다. 소설에서 이 시점이 바로 새별이의 소망충족으로서의 묵시록적 상상력이 발현되는 지점이자 좀비가 출현하는 지점이다. 새별은 새봄을 지키기 위해 아버지를 살해하고 집안 창고에 묻어두지만 아버지는 매일 밤 좀비가 되어 살아난다. 그런데 아버지 좀비의 반복적인 회귀는 처음에는 두려운 악몽 같은 것이었으나 그를 죽이는 행위를 반복함으로써 보복을 실현하고 더 효과적이고 빠르게 죽이는 서바이벌의 훈련이 된다. 트라우마적 기억에 대한 반복적 재현은 사건에 무력하게 노출될 수밖에 없었던 여자 아이에게 능동성을 회복하는 소망을 실현시켜 주고 불쾌를 경감시키는 소망충족으로서 작동한다. 그런데 집안의 억압하는 초자아로서 군림하던 새별이의 아버지는 기실 사회적 생존의 사선에 내몰려 있던 극단적 타자이다. 최소한의 경제적 생존 여건을 마련해주지 못함으로써 ‘가장’이 수행해야 하는 일을 하지 못하는 새별이의 아버지는, ‘달동네 주민’이라는 배제된 타자이다. 그를 위협하는 사회적 생존의 불안은 바깥으로 표출되지 못하고 가장 보호되어야 할 약자로서의 어린 딸에게 가하는 폭력으로

---

220) ‘유나’는 좀비들의 도움으로 하수구 밖으로 나갈 수 있게 된다. 그녀는 중학생 시절 자신을 죽인 자와 다시 만나 싸움을 벌인다. ‘유나’는 비로소 복수에 성공하고, 이제 목적을 달성하여 현실에서 ‘살아있을’ 목적을 상실한 그녀는 길거리에서 구걸을 하는 눈 먼 노파를 만나게 된다. 손녀를 맨홀에 빠뜨려 잃어버린 노파에게, 맨홀에서 나타난 ‘유나’는 좀비가 아니라 가족으로서 받아들여진다. ‘유나’는 조금 몸에 장애가 있는 손녀일 뿐이며 그녀는 흉측한 몸이 아닌 “예쁜 내 새끼”의 얼굴이 된다. 노파는 ‘유나’를 좀비가 아닌 인간으로 호명하는 것이다. 그러나 결말에서 정치인, 경찰 등으로 표상되는 국가의 질서는 과거가 밝혀질 것을 두려워해 서울시 하수구에 모여 살고 있는 좀비들과 ‘유나’를 사살해버린다.

전도되어 나타난다. 재개발 구역으로 지정되어 ‘아버지’주체로서 최후의 보루인 집을 붕괴당할 처지에 놓이자 아버지 좀비는 집을 빠져나와 자신의 불법적 사업파트너와 수감으로 연결된 채 마을을 배회한다. 이는 그러한 법 밖의 일을 통해서 밖에 생존을 도모할 수밖에 없는 그들의 곤란을 상징한다. 아버지 좀비는 집을 빠져나가 동네라는 ‘공적 영역’에 도달하여 재개발 시위 현장에 바이러스를 퍼뜨리며 대량의 좀비들을 만들어 내지만 결국 국가에 의해 소탕되고 만다. 자매를 억압하는 아버지와 그로 인한 집안의 내적 파괴는 결국 사회의 구조적 문제와 차별에 의해 삶의 기회를 박탈당한 아버지의 절망적 의식에서 기인하는 것이다. 하지만 자매에게 아버지의 폭력은 현실이었으며 이는 곧 모든 보호에 대한 신뢰를 상실한 자매의 냉소적 모습으로 이어진다. 자매는 “어른들을 따라 피난해서 고아원 같은 데에 감금되는 대신” 유명도시가 된 서울에 남기로 결정하며, 쇼핑몰에서 지내며 드레스를 입고 애완견을 키운다. 새별이의 눈에 종말이 온 서울은 오히려 ‘아름다운 것’으로 인지된다. 달동네와 고급아파트 단지를 구분하던 생존의 계급과 자매를 억압하는 아버지가 사라진 세계는 무력한 어린아이가 향락의 차원에서 상품을 즐기며 그녀가 탐독한 유럽 소설에 나오는 삶을 재현할 수 있게 해주는 환상을 제공하기 때문이다. 좀비 사태에서 살아남은 이유가 2만원을 주고 산 ‘도라지도사’의 ‘부적’ 덕분이고, 아빠 좀비가 몸이 유연해지면서 밤마다 살아나는 것이 새별이네 집 창고 흙이 황토였기 때문이라는 기발한 상상력은 역설적으로 그러한 어린아이의 상상외에 어떠한 대안적 가치나 공간도 사회가 제공해주지 못한다는 절망적인 현실을 반영한다.

거대한 국가 서사 앞에서 미시적으로 잘려나가는 개인들의 생존에 대한 비판을 강하게 드러내는 작품으로 웹툰 주동근의 <지금우리학교는>이 있다. 이 작품은 고립되어 국가의 구조를 기다리는 선생님과 학생들이 보낸 악몽 같은 6일을 배경으로 하는데, 현 한국사회의 문제와 공명하는 바가 크다. 국가는 공동체의 행복과 질서, 경제성장과 선진국 대열 합류의 목표를 내세워서 바이러스가 퍼진 ‘효산시’를 완전히 격리시킨다. 백신의 개발은 실패하고, 구조 헬기는 도착하지 않으며, 문제에 대한 국

가적 해결능력이 부재하기 때문에 정부는 사태의 종결을 위해 다수를 위한다는 민주주의의 논리 아래 좀비 뿐 아니라 잠재적 감염자나 비감염자들까지도 전멸시킨다. 민주주의의 논리는 악의 논리로 변모한다. 효산시에 남아있는 학생들은 국가도, 선생님도, 부모도 누구 하나 자신들을 진정으로 보호해주지 못한다는 것을 알게 되며 각자의 힘으로 살아남아야 한다는 생존의 비정한 현실원칙을 깨닫게 된다. 살기위해 생존 투쟁을 벌이며 학교를 빠져나오는 아이들을 진정으로 위협하는 것은 좀비가 아니라 ‘효산시’에 내려진 전원살포 명령이다. 국가의 ‘안전대책’은 버려진 이들에게 역설적으로 궁극적 재난이 되어버린다. 국가의 전체적 폭력은 ‘효산시’를 자력으로 빠져나온 생존자 6명을 전원 감염자로 오인하고 사살해버리는 데서 정점을 이룬다. “전세계는 바이러스로 인해 죽어간 사람들의 인권보다는 우리나라의 신속한 대처에 놀라워하며 열광”하고, 발 빠른 대응이라는 선진국 서사의 뒤에서 개인들의 서사는 무참히 잘라내어진다. 아이들은 서로 연대를 이루어 생존에 성공하고 사회로 복귀하지만, 돌아갈 집과 부모는 더 이상 존재하지 않는다. 그들의 고향이었을 ‘효산시’는 한국으로부터 완전히 버림받은 좀비 지역이 된다. 아이들은 이제 고등학교를 ‘졸업’하고 다시 사회로의 진입이라는 생존 투쟁을 벌여야 하며 그 모든 책임과 격투는 오롯이 자신의 몫으로 던져진다. 재난 이후 아이들은 사태의 진실이 망각되지 않도록 ‘준영’이의 일기를 정리하여 책으로 출판한다. 결말에서 모든 생명이 말살된 ‘효산시’에서 기적적으로 살아남은 ‘남라’는 특이체질인 것으로 판명되며, 그녀와 함께 살아남은 이는 고아원의 아이다. 보호자로부터 ‘이미 버려진’ 고아원 아이는 앞으로 버려질 미래형상의 예지체이다. 그러나 동시에 국가가 해결하지도 보호해주지도 못한 심연의 재난 속에서 면역체질인 남라와 아이가 함께 살아남으로써 미래를 구해낼 가능성은 버려진 자들의 연대에서 시작된다는 것을 보여준다.

웹툰 <데미지 오버 타임>은 좀비사태로 인해 고립된 군부대를 배경으로 어떻게 권력이 생존에 대한 인간의 불안을 활용하여 지배질서를 유지하는가 보여준다. 좀비 사태의 발발로 간부들이 죽자 ‘신찬수’는 임의로

권력구조를 재편하고 9029 부대를 통솔하는 지도자의 위치에 선다. 부대 밖에 좀비라는 적이 있다는 불안감은 계급과 권력의 분배가 어떠한 민주적 절차도 없이 불평등하게 분배되는 것을 허용하게 만든다. 병사들은 9029부대를 ‘감옥’이라 여기면서도 ‘세상으로부터 보호받을 수 있는 우리’로 인식한다. 그들은 ‘외부의 불안’과 직면하기보다 내부의 안전을 선택한다. 그러나 이러한 결정은 부대의 고립을 부추기는 결과를 가져온다.

우리는 왜 탈영하지 않았을까. 이제와 생각해보면 이상했다. 그렇게도 그리워하던 부모형제, 친구, 애인이 저 밖에서 나를 기다리고 있을지도 모른다는 간단한 생각이 공포에 짓눌려 사라져 버렸기 때문<sup>221)</sup>

‘지금 흠어지면 죽는다, 밖에 나가면 무조건 죽는다’는 위협은 좀비라는 공공의 적을 상정하는 것으로 이어진다. 좀비의 존재여부는 9029부대의 내부 갈등과 불평등, 계급의 문제를 은폐하도록 도와주고, 개인을 집단의 일원으로 환원시켜 체제에 복종하도록 만드는 데 이용된다. 즉, 억압의 결과로서 불안이 발생하는 것이 아니라, 불안을 이데올로기적 도구로 활용함으로써 좀비라는 외부의 적/환상을 구성하고 내부의 억압 논리를 강화시키는 것이다. 9029 부대가 강박적으로 고수하는 형식적 의례는 최초에는 조소되지만, 이것이 반복 수행되자 어느새 9029 부대원들은 형식에 집착하게 되고 그 형식 속에서 주어진 ‘역할’을 수행하기에 이른다. 이처럼 이데올로기적인 힘이란 그것이 실재하는 것이 아님에도 불구하고 반복의 형식을 통해 구성된다. 이로써 ‘신찬수’와 부대 내 상부 계급에게 반항하는 것은 ‘금기’가 된다.

<데미지 오버 타임>은 청년 작가의 시선으로 외부의 불안요소로 인해 고립된 집단 내에서 어떻게 권력이 형성되고 억압이 구조화 되는지 좀비를 통해 풀어낸다. 작가 스스로 쓰고 있듯이 9029부대는 집단, 사회, 국가, 특히 한국의 근현대사에 대한 은유이다. 이러한 점에서 9029부대를 위협하는 좀비란, 압축적 근대화의 과정을 거치며 한국 사회가 직면해야

---

221) 선우훈, <데미지 오버타임>, 5화.

했던 불안의 상징어이다. 그런데 이 작품에서 좀비들은 별다른 위협이 되지 못한다. 본격 좀비물을 표방하고 있음에도 불구하고, 거의 소품화되어 있다고 해도 무방할 정도로 좀비 자체는 단순화되어 있다. 이와 같은 좀비는 표상적 차원에서는 극단적으로 물개성화 된 타자를, 의미론적 차원에서는 9029부대라는 ‘국가’가 ‘생존’하기 위해서 처치해야 할 국가 밖의 존재들로 해석될 수 있다. 좀비들은 작품의 처음부터 결말까지 실제로 9029부대원들에게 강렬한 공포나, 직접적인 위협을 가하지 못한다. 좀비는 오히려 생존력을 올리기 위한 부대원들의 사격연습에 활용되고, 크레모아 지뢰의 성능을 증명하기 위해 때죽음을 당하며, 권태에 빠진 9029부대원들이 사냥을 나서는 존재로 그려진다. 이것이 의미하는 바는 좀비가 악이 아니라, 단지 이데올로기적으로 활용되기 위해 가정된 악에 불과하다는 것이다. 최초에는 물자를 확보하고 정찰을 하는 과정에서 위협이 되는 좀비만을 제거하던 ‘수색대’는 부대의 고립기간이 길어질수록 파괴충동을 더 많은 좀비들을 죽이는 데 투자한다. 이미 수적 열세에 이른 좀비들을 ‘찾아 죽이는’ 죽음의 과잉은 독재자의 억압에 대한 불만을 동일시로 정화시키고 죽음충동을 좀비 사냥에 억압적으로 탈승화시키는 것을 의미한다. 이 과정에서 민간인과 좀비는 구별되지 않는다.

한편, ‘신찬수’는 각 부대를 계급화 하는 과정에서 임의적으로 ‘잉여부대’를 구성한다. ‘잉여부대’는 다른 부대원들의 핍박을 받으며 병사로서도 편입되지 못하고 노동력으로만 동원되는 대대로, 9029부대 내 타자들이라 할 수 있다. ‘신찬수’의 명령에 복종해야만 하는 부대원들은 잉여부대의 존재로 인해 상대적 만족감과 안정감을 획득한다. 또한 ‘잉여부대’ 역시 다른 부대에게 받은 폭력을 대대 내의 약자에 대한 폭력으로 해소하면서 또 다시 계급을 양산하는 연쇄 속에 빠져있다. 9029부대의 모든 권력관계는 어떠한 근거나 정당한 절차 없이 ‘중심/지도자’에 의해 임의적으로 배치될 뿐이며, 집단은 생존의 불안 앞에서 자신을 억압하는 아버지에 대한 불만을 표출하지 못하고 ‘타자를 반복적으로 생산’하는 일에 매진하며 억압을 해소한다.<sup>222)</sup> 잉여 부대의 설정은, 권력이 어떻게 작

222) “노예가 노예로서의 삶에 너무 익숙해지면 놀랍게도 자신의 다리를 묶고 있는 쇠사슬을 서로 자랑하기 시작한다. 어느 쪽의 쇠사슬이 더 빛나는가, 더 무거운가” 선

동하는 가를 보여주는 예이자 타자라는 존재가 본래 불평등에 대한 내부적 갈등을 진압하기 위해 생산된 개념에 불과하다는 것을 폭로한다. 환언하건대, 타자는 내재하는 속성이 아니라 그것의 사회적 형태인 것이다.

<데미지 오버 타임>은 생존의 불안 앞에서 집단을 이루고 지도자와 자신을 동일시하여 안정감을 획득하고자 하는 인간의 심리적 퇴행을 잘 보여준다. 이제 9029부대원들의 목적은 좀비에게 살아남는 것이 아니라 부대 내 계급구조 하에서 배제되거나 추락하지 않는 것이다. 이들에게 생존은 새로운 의미의 차원으로, 즉 ‘집단에서 살아남는 것’이 된다. 9029부대원들은 중요한 직책을 맡거나 임무에 기여하지 못하는 병사들을 ‘잉여’로 만들고, 죽음의 위기를 모면하기 위해 동료들 좀비의 먹이로 던져버리며, 한정된 물품을 독점하고자 위기에 처한 민간인을 외면해버린다. 이들이 냉혹한 생존 정신으로 무장하면 할수록 집단적 동질성만이 강화될 뿐 개인들 간의 관계는 무너진다. 이러한 상태는 ‘시간에 걸친 지속적인 피해’라는 뜻의 ‘Damage over time’이라는 제목으로 나타나는데, 9029부대원들이 입은 피해는 ‘인간으로서의 피해’를 말한다. 이들이 괴물로 변모해 가는 까닭은 좀비에게 물려서가 아니라 그들 사이에서 벌어진 권력투쟁의 긴장감으로 인해 붕괴되어 가는 인간에 대한 신뢰이다.

잔혹성이 높아지는 군인들의 행위에 두려움을 느낀 ‘신찬수’는 자신의 권력기반이 흔들릴 것이 두려워 일부러 좀비가 부대에 침입할 수 있게 조작한다. 억압하는 아버지를 향한 특정 집단의 불만은 좀비를 통해 합법적으로 매장된다. 좀비 침입으로 인해 공황상태에 이른 부대는 ‘신찬수’와 더욱 강력한 동일시를 이룬다. 여기서 억압은 역전된다. 좀비라는 외부의 적으로부터 집단을 지키기 위해 만든 9029부대의 구조가 이제 체제를 유지하기 위해 ‘좀비를 생성해야하는 상황’으로 변모한 것이다. 부대원들의 죽음은 좀비와의 싸움 때문이 아니라 억압의 지속화 과정에서 발생한다.

이 사건으로 집단 간의 신뢰가 무너지고 ‘박진철’을 중심으로 권력의 핵심에서 밀려나 있던 대대들이 힘을 합쳐 쿠데타를 일으키고 ‘신찬수’

---

우훈, <데미지오버타임>, 4화.

는 저격당한다. 혁명에 성공한 자들은 상하구조를 탈피하고 형제라는 리비도적 결합으로 생존을 위한 연대로 재탄생한다.<sup>223)</sup> 새로운 연대는 진실과 대면하고 민간인들과 협력하기 위해 부대 밖으로 나간다. 고립된 채 모든 테두리 밖의 인간들을 좀비/적으로 규정하며 상상적 불안을 생산해낼 것이 아니라 그들과 협력하여 고립에서 탈피해야한다는 것, 불안을 은폐할 것이 아니라 실재를 마주해야함을 의미한다.

병사들이 마주한 ‘바깥의 진실’이란, 좀비 사태로 한국이 약해진 틈을 타 북한이 공격해와 전쟁이 났으나 북한 역시 좀비사태가 발생하여 남북한은 휴전 상태에 놓여있다는 현실이다. 그리고 ‘9029부대는 처음부터 국가가 버린 부대’였다는 것, 국가에게는 9029부대가 좀비 같은 존재였다는 섬뜩한 진실과의 대면이다.

“우리는 처음부터 지금까지, 여전히 정치의 희생자였고 도망쳐 와서야 그 사실을 깨달을 수 있었던 것이다.”<sup>224)</sup>

국가가 좀비 사태 앞에서 9029부대를 배제하고 국가 자신의 생존을 도모하듯이 9029부대는 갈등을 일으키는 자들을 제거하고, 잉여부대라는 타자들을 생산하여 불만을 종식시키고, 좀비라는 공동의 적에 대한 무참한 폭력을 행함으로써, 고립이라는 불안을 외면하고 내부적 권력이 살아남는 일에만 초점을 맞추었다. 결말에서 1년 후 ‘이승재’는 군수공장에서 일하는 어머니와 동생과 재회하고 전쟁 중 아버지가 돌아가셨다는 것을 알게 된다. 좀비사태로 인한 트라우마적 기억은 “짐승의 시간”으로 불리게 되고, 이 사태이후 한국에서 연대의식은 사라지고 서로 이름도 밝히지 않는 불신이 지배적 정서가 된다.

이제 우리는 밥 비슷한 것을 먹고 옷 비슷한 것을 입고 집 비슷한 곳에서 살며 삶 비슷한 것을 산다. 나뿐만 아니라 모두가, 당연히 전과 같을 수는 없

---

223) “이제부터 우리는 군인이 아니야! 그냥 아는 형 동생으로 살아갈 방법을 찾아야지!”(선우훈, <데미지오버타임>, 50화.)

224) 선우훈, <데미지오버타임>, 51화.



다는 것을 안다. 다만 각자가 스스로의 목숨만을 위해 살아가는 이 순간에도 누군가 계속, 내 이름을 기억해 주기만을 바랄 뿐이다.<sup>225)</sup>

“통성명을 하면 곧 죽어나간다는 속설”은 전쟁이라는 생존 투쟁의 기억이 신뢰와 연대를 잃어버린 경험, 공동체 붕괴의 역사적 기점이 되었다는 것을 말해주며 각자가 살아남기 위해 저지른 일은 죄의식이 되어 지속적으로 회귀한다. ‘이승재’는 이제 삶이 아닌 삶의 ‘비슷한’ 형식만이 남았다는 것을, 진정한 에로스적 의미의 삶이 좀비사태 이후 상실되었다고 회고한다.

### 3. 애도되지 못한 죽음의 회귀

강풀의 <당신의 모든 순간>은 한국형 좀비의 독특성을 유감없이 발휘하는 작품으로, 작가 스스로 이 작품을 “명백히 순정물”이라 밝히듯 그간 여러 웹툰을 통해 보여준 고유의 스토리텔링 역량을 활용하여 좀비 표상을 멜로서사와 결합시키는 성과를 성취하였다. 이는 좀비물에 대한 전통이 한국보다 앞서 있는 서구에서조차 좀비 표상이 멜로서사와 만난 것이 비교적 최근임을 고려할 때 주목할 만하다.<sup>226)</sup> 현 한국 대중문화에

---

225) 선우훈, <데미지오버타임>, 52화.

226) 서구에서 좀비 주인공이 로맨스물에 등장하는 주목할 만한 최초의 작품으로는 *Warm Bodies*(2010)가 꼽힌다. 이 작품에서 인간 소녀와 사랑에 빠진 좀비 소년이 점점 인간이 되어가며 ‘괴물’을 탈피하고 있다면, <당신의 모든 순간>은 정확히 반대의 결, 인간 남녀가 점차 좀비가 되어간다. 이는 또 다른 한국 좀비멜로물인 <신촌좀비만화>에서도 동일하게 관찰된다. 이 영화의 두 번째 에피소드 <너를 봤어>는 좀비서사에 로맨스를 결합시킨 작품으로, 원인을 알 수 없는 바이러스로 사람들이 좀비가 되었으나 치료제가 개발되어 좀비치료자와 인간이 공존하는 세상을 다루고 있다. 좀비치료자들은 기억을 지워주는 약을 복용하며 살아가고 등급이 낮은 것으로 분류되는 이들은 공장에서 노예처럼 일을 한다. 주인공 여울은 공장노동자인 좀비들을 감독하는 매니저로 좀비를 극도로 혐오하는 자이다. 그런 그를 잘 따르며 다가가는 여자 좀비 시와를 만나 여울은 잃어버린 기억을 되찾고, 억압받는 좀비들을 풀어주며, 스스로 좀비가 된다.

서 원천 콘텐츠로서 가장 큰 힘을 발휘하고 있는 장르라고 할 수 있는 웹툰이 좀비를 수용하는 즉각적인 방식이 멜로서사였다는 점은 좀비라는 괴물을 받아들이는 문화적 감수성의 차이를 보여준다. 이는 여타 좀비 웹툰의 작가와 마찬가지로 강풀 역시 인터뷰에서 직접 밝히고 있는 바, 좀비를 살아있는 존재로 보기 때문이다.

위낙에 좀비에 대한 설정을 좋아하는지라 이미 몇 년 전에 <당모순>의 시놉스를 써놓고 준비했었어요. 처음으로 좀비를 접했던 것은 중학교 때 <좀비 오>라는 영화에서였습니다. 아마 그때 꽤나 충격을 받았었나 봐요. 그 이후로 쪽 좀비물에 대한 관심이 있었지요. 좀비물들을 많이 보면서 뭔가 색다른 좀비 이야기를 써보고 싶었어요. 좀비도 사람으로 보는, ‘우리과 같은 사람이다’라는 관점을 이야기해보고 싶었지요. 뭐랄까, 좀 한국적인 좀비 이야기를 하고 싶었습니다.<sup>227)</sup>

좀비가 인간으로 재호명 되어야한다면, 그것의 서사적 전략은 세상으로부터 가장 침해받지 않는 가치로 여겨지는 것, 생존의 대척점에 서 있는 진정성의 가치를 끌어오는 것이다. 강풀이 좀비를 인간으로 표상하기 위해 요청하고 있는 진정성은 본래적 에로스의 회복, 사랑의 대상을 뜻하는 ‘당신’으로 좀비를 호명하는 일이다. <당신의 모든 순간>은 재개발 구역으로 지정되어 철거 위기에 놓인 주공아파트를 배경으로 좀비가 되어버린 주민들과 이들을 돕는 가난한 청년 ‘정욱’의 이야기이다. ‘정욱’은 눈을 감지 못하고 떠도는 좀비들을 집으로, 사랑하는 사람에게로 ‘귀가시킴으로써’ 죽음충동의 반복적 운동인 ‘좀비 습관’을 ‘에로스적 반복’으로 재호명하는 영웅적 애도를 보여준다.

작품의 중심인물인 ‘정욱’과 ‘주선’, ‘원현’은 모두 취업을 앞둔 대학생이다. ‘주선’은 빨리 돈을 벌어 부모님을 도와야 한다는 생각에 ‘원현’을 좋아하면서도 그의 마음에 응하지 않는다. ‘정욱’은 신정에도 비정규직 노동자로 일을 해야 하는 ‘형’과 오붓한 시간을 보내지 못한다. 멜로서사의 주된 주체였던 청년들이 경제적 생존의 급급함에 몰려 사랑을 사치스

---

227) 강풀, 「강풀 작가 인터뷰」, 『당신의 모든순간 1』, 재미주의, 2011, pp. 6~7.

렵거나 연기되어야 하는 것으로 여기고, 가족과 시간을 보낸다는 것조차 불가능해져버린 현실은 생존이 일소해버린 것들을 보여준다. 좀비 바이러스가 퍼진 뒤의 세상 역시 이들에게는 이전의 날들과 다르지 않다.

사는 게 아니다. 생존이다. 어떻게든 버티고 버티다가 누군가 하나가 쓰러진다. 먹는다..... 지금 저들은 누구 하나가 쓰러져야 나머지가 산다. 어떻게 보면 세상은 변한 게 없다. 역겹다.....228)

‘정욱’에게 산다는 것은 경쟁이며 누군가가 죽어야 내가 사는 잔인한 서바이벌의 세계이다. ‘정욱’은 밖이 위험하기 때문에 아파트에 고립되어 있다. 유일하게 할 수 있는 일이라고는 좀비가 돌아다니는 세상 풍경을 관찰하는 것이다. ‘정욱’과 ‘형’의 삶 지반인 주공아파트 ‘창문’에서 보이는 것은 한 고급아파트의 건설 현장이다. ‘창문’은 그들이 바라볼 수 있도록 ‘제시된’ 것이자 사회적 생존의 계급적 기준을 의미한다. 하루하루의 생존이 힘든 이들에게 창문은 닿을 수 없는 이상으로서의 ‘고급아파트’를 전시하고, 공사현장의 불빛은 ‘별빛’으로 오인되는데, 그것이 이들의 꿈이라는 것을 보여준다. “우리도 저런데서 살아봐야 하는 거”229) 아니냐는 말을 남기고 일을 나간 ‘형’의 절박함처럼, 창문이 제시하는 것은 이 사회가 규정하는 생존의 의미이자 환상이다. 강풀은 이 창문을 ‘정욱’이 바라보는 세상에 대한 그의 관점이자 그렇게 보도록 주어진 것이라는 이데올로기적 구조의 장치로 활용한다. 따라서 ‘정욱’이 창문을 통해서가 아니라 밖으로 나와 좀비들과 직접 마주하게 되는 것은 중요한 의미를 가진다. 그것은 그렇게 보도록 주어진 초자아의 응시를 넘어서서 새로운 생존의 의미를 창조하는 행위이기 때문이다.230)

228) 강풀, 『당신의 모든순간 1』, pp. 181~183.

229) 강풀, 『당신의 모든순간 1』, pp. 56~57.

230) ‘정욱’이 밖으로 나갔을 때, 그 신축아파트현장에서 발견한 것은 좀비가 되어서도 일을 멈추지 않는 외국인노동자들이다. 신축아파트라는 그들의 꿈 - 대상은 한국사회의 타자들인 외국인노동자들에게 가해진 억압과 불평등에 의해서 지탱되어 지고 있는 것이다. 아파트 건설을 완료해야만 집으로 갈 수 있다는 명령에 따라 좀비가 되어서도 노동을 멈추지 않는 외국인 노동자들의 모습은 경제적 생존으로 인해 존재론적 생존을 포기해야 하는 자의 비극을 ‘죽어서도 불가능한 귀가’의 형식을 통해 극단

‘정욱’이 창문 밖을 나갈 수 있게 된 것은 좀비를 인간으로 인식하면서 부터이다. 이러한 인식적 전환은 일련의 사건들로 인해 일어나는데, 좀비로 변해가는 ‘주선’의 부모로부터 딸을 지켜봐달라고 요청받은 것, 군인에게 사살되는 좀비와 가족들의 울부짖는 모습을 보게 된 것, 그리고 일 나간 ‘형’이 좀비가 되어 돌아온 것을 목격한 것이다. 좀비를 생존 투쟁에 몰두한 비인간이라 규정하고 냉소적인 환멸의 자세를 견지하며 사태를 관망하던 ‘정욱’은 좀비들 틈에서 ‘형’을 발견한다. 좀비가 된 ‘형’은 ‘정욱’을 만나자 비로소 눈을 감고, ‘정욱’은 좀비가 인간이자 누구가의 소중한 가족이라는 것을 알게 된다. ‘정욱’이 밖으로 나가 좀비들과 대면하고 그들의 좀비 습관이 의미하는 바를 밝히고자 노력하는 것은 잃어버린 것이 무엇인지를 정확히 이해하고자 하는 시도이며 애도작업의 시작을 의미한다.<sup>231)</sup> ‘정욱’이 진정성의 주체로서 거듭나는 것은 이러한 이해가 선행된 이후이다.<sup>232)</sup>

‘정욱’은 좀비들이 죽지 못하고 해매는 것은 그들이 사랑의 대상을 찾아 해매기 때문이라는 사실을 발견한다. 사랑의 대상은 주로 가족이기에 그들은 집을 찾아가는 것처럼 보이지만, 좀비가 정말로 귀가하고자 하는 것은 고향을 집으로 환원시킬 수 있는 ‘당신’, 생존의 투쟁에서 지쳐 돌아와 안정감을 취할 수 있는 ‘당신’, 그리하여 비로소 좀비 습관에서 벗어나 눈을 감고 열반원칙으로 퇴행할 수 있도록 나를 기억해주는 ‘당신’이다. 좀비들이 찾는 ‘당신’은 생존의 의미에 훼손되지 않는 본래적 에로스의 비억압적 회복으로서의 삶을 의미한다.

---

적으로 보여준다.

231) ‘정욱’에게 부모는 부재한다. 그들은 어렸을 적 죽은 것으로 설정될 뿐이다. ‘정욱’에게 ‘형’은 ‘정욱’의 경제적·사회적 생존을 책임지는 보호자였으며 먼저 ‘서울에 자리를 잡고’ ‘정욱’을 불러들였으며, ‘정욱’이 서울 소재 대학에 합격한 것을 자랑스러워하고, 그가 공부에 집중할 수 있도록 여력을 다해 지원해주고자 한다. ‘정욱’에게는 ‘형’이야말로 원래 아버지가 수행했어야 할 사회적 서사로의 진입을 훈육하고 도와주는 자인 것이다. 물론 그러한 노력에도 불구하고 ‘형’의 사회적 생존능력은 ‘비정규직 노동자’에 머물러 있다. ‘정욱’과 아버지로서의 ‘형’은 이들 세대가 처한 생존의 의미론적 차원이 동일하다는 것을 뜻한다.

232) ‘정욱’은 초자아가 제시하는 도덕을 무시한다는 점에서 반도덕적이거나, 자신이 욕망하는 바를 위해 자신의 생명을 기꺼이 소모한다는 점, 그리고 진정성의 가치들을 환기시키고 이를 수호하는 의지를 보인다는 면에서 영웅적 성격을 획득한다.

원래부터 ‘정욱’은 이 사회가 규정하는 생존법칙에 적합하지 못한 인물이다. 그는 청년임에도 농사를 좋아한다. 대학에 진학한 이유는 단지 좋아하는 농사를 더 잘 짓고 싶어서이다. 그는 선천적 다발성 음식 알러지로 국가의 배식품을 잘 먹지 못한다. 좀비 사태가 터져서 생존이 급박한 상황에서도 ‘정욱’은 짝사랑하는 ‘주선’이 좋아한다는 이유로 김치를 만들기 위해 배추농사를 짓는다. ‘생존 추구자’가 아닌 ‘농부’로서의 ‘정욱’은 좀비 아포칼립스의 세계에서 가장 어울리지 않는 모습으로 자신의 욕망을 밀어붙이는 것이다. ‘주선’이 배추꽃을 보고 싶다고 말하자 고생한 농사를 일부러 망쳐버리고, 자신에게 생존하라 명하는 국가의 배식품을 ‘주선’에게 아낌없이 내어줌으로써 희소성의 동기를 철폐하는 ‘정욱’의 이 같은 행동은 생존의 도덕을 철저히 위반하는 행위이다. ‘정욱’이 전시하고 있는 비생존의 가치들은 좀비 서사에서 작동되고 있는 생존 이데올로기를 따르지 않고 오히려 그것의 수행원칙을 전유하여 자신의 에로스를 성취시키는 데 투자함으로써, 진정성의 빛을 발하게 된다.<sup>233)</sup>

‘정욱’에게 모든 순간의 대상은 ‘주선’이다. 그러나 그는 ‘주선’의 모든 순간은 ‘원현’이라는 것을 안다. 좀비가 되어가는 ‘주선’을 바라보며, ‘정욱’은 서울을 헤매며 좀비가 된 ‘원현’을 찾는다. ‘정욱’은 이전 세계에서 경제적 생존의 곤궁함 때문에 이루어지지 못했던 둘의 사랑을 완성해 주고자 한다. ‘정욱’은 좀비가 된 ‘주선’과 ‘원현’이 군인들에게 사살되거나 비를 맞아 몸이 썩는 일이 없도록 보호하기 위해 시멘트로 된 작은 창고를 짓기 시작한다. 이러한 일종의 집짓기야말로 이 작품의 가장 탁월한 지점이라 할 수 있는데, 그것이 좀비가 되어가는 ‘정욱’의 반복강박에 의해서 성취되기 때문이다. ‘정욱’의 노동은 과잉억압에 의한 잉여노동이 아닌 그가 사랑하는 대상을 향한 순수한 전시의 형태로서 존재하며,<sup>234)</sup> 치명적인 비를 맞아가면서도 욕망하는 바를 밀어붙인다는 점에서

233) 진정성이야말로 생존주의의 대척점에 선 가치이자 마음의 집합체라 할 수 있다. 진정성을 상실한 속물에게 남은 것은 부끄러운 삶, 또는 97년 이후 본격화된 수치마저 사라진 생존의 도덕이기 때문이다. 진정성과 생존주의의 관계에 대해서는 김홍중, 「진정성의 기원과 구조」, 『한국사회학』 43(5), 2009. 참조.

234) ‘정욱’의 ‘비억압적 노동’은 고급 신축아파트 건설 현장에서 이루어지는 외국인 노동자들의 ‘억압적 노동’과 선명하게 대비된다.

진정성의 주체가 보여주는 극단적 항거의 한 형태인 자살을 환기시킨다. ‘정욱’은 자신이 소망하는 것, 즉 ‘주선’의 행복을 위해 기꺼이 자신의 생명을 대가로 바쳐 목적을 달성한다. 이제 ‘주선’과 ‘원헌’은 그들만의 세계 속에서 영원히 가장 행복했던 과거를 반복할 수 있게 된다. 그것은 그들을 좀비로 만든 생존의 억압적 시간에서 분리된, ‘생’의 순수한 순간들의 중첩으로 구성된다. 좀비가 될 수밖에 없는 그들은 역설적으로 좀비가 됨으로써 영구적인 만족의 시간, 환연하던대 영원한 에로스적 행복의 순간들을 획득하는 것이다. 이 작품은 좀비를 괴물로 규정하는 바로 그 습관, 그 반복강박의 형식을 전유하여 타나토스와 에로스의 억압 없는 화해를 시도한다는 점에서 한국형 좀비 서사의 독특한 성취를 달성한다.

김중혁의 『좀비들』에 나타난 좀비들은 개인과 사회의 차원에서 두 유형으로 해석될 수 있는데, 전자의 경우 상실한 대상의 분신으로서 좀비는 회귀한다. ‘채지훈’은 ‘형’의 죽음 직후 세상을 숫자 1에서 10으로만 이해하며 살아가던 중, ‘0과 마이너스가 있을 수 있다는’ 공간을 발견하게 된다. ‘고리오 마을’로의 진입은 사회로부터 지워지고 망각된 공간으로의 여행, 즉 무의식으로 들어가는 것을 의미한다. ‘채지훈’에게 ‘고리오 마을’은 그가 형을 상실한 순간에 머물러 조용히 죽어가고 싶은 멜랑콜리적 소망충족, 즉 죽음충동의 공간으로 표상된다.<sup>235)</sup> 이곳에서 그는 처음으로 ‘좀비’를 만나게 된다. 좀비는 형과 어머니의 돌연한 죽음이라는 트라우마의 회귀이자 그 상실의 경험에서 겪어야했던 심적 파국과 불가해한 실재와의 조우를 충실히 재현한다.<sup>236)</sup>

235) “나는 무통신지역이라는 단어를 처음 들었을 때의 느낌을 아직도 기억하고 있다. 내 머릿속에 떠오른 무통신지역이란 아주 캄캄한 공간이었다. 그 어떤 전파도 잡히지 않고 그 어떤 통신수단도 없는, 그래서 이야기를 전달하기 위해서는 먼 길을 걸어가서 직접 얼굴을 보고 말을 해야만 하는, 암흑의 공간이 떠올랐다. 그런 공간이 떠오르자 이상하게 마음이 편안해졌다. 만약 그런 곳이 있다면 거기에 숨어 있고 싶었다. 누구와도 연결되지 않는 공간에 있고 싶었다. 수신감도가 0인 곳에서 형의 LP를 들으며 조용히 늙어가고 싶다는 생각을 했다. 하지만 고리오 마을은 그런곳이 아니었다.” (김중혁, 『좀비들』, p. 21.)

236) “집으로 천천히 다가오는 좀비들을 보면서 나는 어머니와 형의 마지막 얼굴을 떠올렸다. 0이 되기 직전의, 소멸되기 직전의, 인간과는 다른 물체로 변이되기 직전의,

그리고 고개를 돌렸을 때, 그와 눈이 마주쳤다. 그 깊은-너무 깊어서 뒤까지 뚫려 있는 듯한-두 눈을 들여다보고야 말았다. 혹시 좀비의 눈을 들여다본 적이 있는 사람이라면 알겠지만, 그건 엄청난 경험이다. 좀비와 대면한다는 건 허공을 들여다보는 일이고, 깊은 구멍을 들여다보는 일이고, 죽음과 마주하는 일이다. 나는 움직이지 못했다. 몇초쯤이었을까. 인간의 시계로 측량할 수 없는 시간이 지나갔다. 그는 모서리에 쭈그려앉아 있다가 고개를 들어 나를 보았는데, 한참을 움직이지 않았다. 분명히 나를 보고 있었지만 어디도 보고 있지 않았다. 눈동자라는 게 없으니 본다는 말은 어울리지 않는다. / 그때는 그가 좀비라는 사실도 알지 못했다. 그저 한 마리의 짐승을 만난 것 같았다. 야생의 짐승을 만나면 움직이지 않아야 한다. 그런 생각이 머리를 스쳐갔다. 내가 움직이지 않으면 그도 움직이지 않을 것이다. 실제로 그랬다. 그가 좀비라는 걸 알았다면 나 역시 소리를 지르며 집 밖으로 도망쳤겠지만, 나는 그가 누구인지 몰랐다. 그는 나를 바라보다가 조용히 고개를 다시 숙였다. 쭈그리고 있던 원래의 자세로 돌아갔다. 다시 잠든 것 같았다. 하얀 해골에 듬성듬성 난 몇가닥의 털이 조금씩 움직이고 있었다.<sup>237)</sup>

그런데 ‘채지훈’은 ‘고리오 마을’을 중심으로 공통된 취향을 공유하는 친구들을 사귀게 되면서 점차 형의 죽음에 둔감해져가게 된다. ‘채지훈’이 마을 변두리에 빈 집으로 이사하면서 ‘LP를 뒤집는 일이 귀찮아져서 라디오를 듣는 일’이 많아지고 ‘트렁크의 LP를 보면서 오랜만에 형을 생각할 정도’로 상실의 기억은 열어진다. 현재 자신이 있는 곳에서의 삶에 집중하게 되는 시기는 정확히 그가 일기를 쓰기 시작하면서부터다.

밤 열시가 되면 만년필과 노트를 꺼내 무언가를 적어나갔다. 내 생각을 적

---

0에 가깝긴 하지만 여전히 인간이었던 어머니와 형을 보는 것 같았다. 좀비들 역시 0에 가까운 모습이었다. 내가 마지막으로 기억하는 어머니와 형의 상태가 1이나 2라면 좀비들은 -1이나 -2에 가까웠다. 둘은 비슷해 보였다. 플러스와 마이너스의 차이로 밖에는 보이지 않았다. 살아 있다는 것과 죽어 있다는 것은 0을 기준으로 대칭될 뿐 별다른 차이가 없는 것은 아닐까. 산 것은 플러스의 세계, 죽은 것은 마이너스의 세계이며 두 세계는 균형을 맞추며 이 세상을 움직이고 있는 것은 아닐까.” (김중혁, 『좀비들』, p. 187.)

237) 김중혁, 『좀비들』, p. 105.

기도 했고, 일어난 일들을 적기도 했고, 안테나 감식반 일을 하며 새롭게 가 본 지역들의 모습을 묘사하기도 했다. 일주일만에 노트 한 권을 다 썼다. 내가 그렇게 많은 글을 쓸 수 있을 거라고는 상상도 하지 못했다. ‘나는’이라고 시작하면 그 뒤로 문장이 술술 풀려나왔다. 그동안 누구에게도 하지 못한 이야기들을 노트에 적었다. 형과 나누고 싶었던 이야기들도 모두 적었다. 글을 쓰고나면 허공에서 형의 대답이 들려오는 것 같았다. 그러면 나는 다시 그 목소리에 대한 답을 글로 적었다. 한번은 열두시부터 새벽 여섯시까지 쉬지 않고 쓴적도 있었다. 다 썼다고 생각하면 또다른 이야기가 떠올랐고, 물을 마시고 나면 새로운 말이 생각났다. 고개를 들어보니 해가 떠 있었다. 그렇게 한 달의 시간이 지나자 세 권의 노트가 가득 찼다. 일요일에는 주로 일주일 동안 쓴 것을 읽었다. 내가 쓴 글이지만 다시 읽어도 재미있었다. 글을 쓸 때의 나는 평소의 내가 아니었다. 글 속의 나는 거칠고 막무가내인데다 버릇없고 욕도 잘하며 눈에 보이는 게 없는 사람이었다. 그런 내가 마음에 들었다.<sup>238)</sup>

‘고리오 마을’로의 이사가 무의식으로의 여행이자 억압된 것—형과 어머니의 죽음—들을 회귀시키는 것이라 할 때, ‘채지훈’이 이사와 함께 일기를 쓰기 시작하는 것은 이러한 상실한 것들과 대화하는 과정이자 죽음의 기억을 삶으로 통합해내는 애도작업이라 할 수 있다. ‘채지훈’과 친구들이 좀비들의 신호를 음악으로 해석하고, 묘지를 ‘여행’하고 비석을 꾸미며, 파편화된 역사적 사건들을 하나의 서사로 ‘재조립’하는 놀이를 일삼는 것은 역시 이러한 의미를 내포한다. 이처럼 의미화 되지 않는 것들을 ‘의미화’(서사화)하는 작업은 김중혁이 소설의 책무로 부과하고 있는 태도 자체이기도 하다. 안테나 감식반이란, ‘사람들이 무시하고 흘려보내는 소리까지도 해석하는 직업병’이 있는 일이다. 지훈의 선임자인 ‘이경무’는 좀비들의 신호를 무시할 수 없어 그들을 돕기 시작한다. ‘채지훈’ 역시 좀비들의 소리를 어떤 의미로 꿰어진 것, 즉 ‘음악’으로 받아들인다. ‘소리에서 음악으로의 해석적 전환’은 좀비 표상을 ‘괴물에서 음악을 좋아할 뿐인 청중’으로 재호명하는 결과를 가져온다.

문이 열리면 놈이 나를 덮칠 것이다. 안으로 밀고 들어와 내 목을 깨물고,

---

238) 김중혁, 『좀비들』, p. 53.



잠들어 있는 홍이안의 목도 깨물고, 아니, 아니, 우린 드라큘라가 아니에요, 그렇다면 도대체 너희들 정체가 뭐냐, 우린 음악을 좋아하는 좀비들이에요, 음악을 좋아하는 좀비들이 대체 말이나 된다고 생각하냐, 뜬금없이 그런 대화를 상상했다. 좀비들이 말을 할 리 없었다. 문을 열자 거기에는 좀비 대신 눈부신 아침이 있었다. 239)

‘채지훈’이 좀비를 음악을 좋아하는 청년으로 승화시키는 것은 그가 상실한 대상인 ‘형’이 음반컬렉터였기 때문이다. 형의 특질인 ‘음악’은 환유적 고리를 통해 좀비와 이어진다. 그리고 ‘형’과 ‘좀비’가 본질적 차원에서 만나는 지점은 그들 모두 이미 죽은 자, 상실의 표상이라는 것이다. 바꿔 말하면, ‘채지훈’은 ‘형’을 잃어버린 아픔이 있기 때문에 ‘장장균’의 부대에게 무참히 사냥당하는 좀비들을 억압된 것의 ‘괴물적’ 회귀로 읽지 않고 그들을 친숙한 것이자 내 안의 일부로 받아들이고 돕게 되는 것이다. 이제 ‘채지훈’에게 좀비들은 더 이상 위협적인 괴물이 아니다. 좀비들은 음악을 켜면 조용해지고 음악을 끄면 날뛰는다.<sup>240)</sup> 폭력이 생산한 소리들은 ‘허그쇼크’라는 이름의 턴테이블로 상징되는 ‘상실을 받아들이는 자세’에 의해 ‘스톤 플라워즈’의 음악으로 변환된다. 무의미한 소리에서 신호를 발견하고, 이것을 다시 음악으로 해석하는 채지훈의 행위는 의미화되지 않는 것들이 서사화되어 의미를 부여받는 곳, 사적인 진실들이 은폐되지 않고 드러나는 공간으로서의 ‘글쓰기’를 의미한다. 안테나 감식반 ‘이경무’와 ‘채지훈’이 술회하듯 “우리는 최대한 진실에 가깝게 다가가야 할 의무”<sup>241)</sup>를 짊어진 자들이다.<sup>242)</sup> 이 소설에 등장하는 인

239) 김중혁, 『좀비들』, p. 150.

240) “다시 소리가 집을 둘러쌌다. 쿵, 쿵, 쿵, 쿵, 소리가 우리를 압도했다. 음악을 다시 켜고 덧창문에다 손을 대보았다. 음악이 시작되고 오초 정도가 지나자 손바닥에서 진동이 사라졌다. 음악의 진동 때문에 덧창문 두드리는 걸 멈추는 것일까, 아니면 좀비들도 음악을 즐기는 것일까. 스톤플라워의 비트에 맞춰 헤드뱅잉이라도 하는 것일까. 나는 음악을 껐다 켜길 반복하면서 좀비들의 반응을 확인했다. 좀비들이 음악에 맞춰 헤드뱅잉하는 건 아니라 해도 음악에 반응하고 있다는 사실은 분명했다. 음악을 켜면 놈들이 조용해졌고, 음악을 끄면 놈들이 날뛰었다. 마치 음악을 더 들려달라는 듯. 그들은 록 콘서트에 몰려든 청중들처럼 행동했다.” (김중혁, 『좀비들』, p. 147.)

241) 김중혁, 『좀비들』, p. 209.

물들이 누구도 신경 쓰지 않는 사적인 역사들을 조립하고 서사화하여 의미를 해석하는 놀이를 즐기는 것처럼,<sup>243)</sup> 『좀비들』은 문학으로서 현실의 파국을 재조립하고, 사적인 유희로서 억압에 항거하며, 중심에서 배제된 것들을 회귀시키고, 이로 인해 해방되는 것들을 포용한다. ‘채지훈’에게서 죽음은 더 이상 순수한 죽음충동의 힘으로 존재하지 않는다. 죽음은 ‘의미화’의 애도작업을 통해 지속되어야 할 삶으로서의 에로스에 통합된다. 스톤플라워 음악을 계속해서 재생한다는 것은 죽은 형에 대한 기억과 함께 살아가겠다는 것을 의미하며, 상실의 경험은 ‘장장군’에게 잡힌 청년 좀비들과 좀비가 되어버린 ‘똥보130’의 기억 역시 억압하지 않고 ‘재생’하며 살겠다는 지훈의 윤리적 행위로 이어진다. 결말에서 좀비들이 따라올 수 있도록 음악을 재생하며 천천히 마을을 빠져나오는 ‘채지훈’의 행위는 이러한 차원에서 해석될 수 있다. 소설이 그려내는 파국 이후의 삶이란, 죽은 과거를 망각하지 않는 것, 상실한 대상을 애도하는 것, 그리하여 소설의 마지막 문장처럼 억압된 것들을 회귀시키고 “제가 날리는 도로 위에서 수백명의 좀비들 사이에”<sup>244)</sup> 함께 서 있는 일이 될 것이다.

242) ‘이경무’와 ‘채지훈’은 모두 소설가의 자의식을 반영하는 인물이다. ‘이경무’가 안테나 감식일을 하다가 ‘고리오 마을’로 가게 되는 노정을 ‘채지훈’이 그대로 반복하고 있다는 점, ‘이경무’가 ‘홍혜정’을 만났 듯 ‘채지훈’은 ‘홍혜정’을 만나고 그의 딸인 ‘홍이안’과 사랑에 빠진다는 점, ‘고리오 마을’에서 좀비를 돕던 ‘이경무’를 따라 ‘채지훈’이 좀비 탈출을 돕게 되고 이것이 윤리적 책무로서 그에게 계승된다는 점, ‘이경무’가 신호를 해석하는 법과 직업병(시야를 잃는 대신 예전에는 못 보던 것을 보게 된다는 것)에 대해 ‘채지훈’에게 가르쳐준다는 점 등을 꼽을 수 있다. 그러나 ‘채지훈’은 ‘이경무’와 달리 좀비들을 집안의 지하실에 숨겨두지 않는다. 지훈은 좀비들이 마음껏 드러날 수 있도록 그들을 풀어놓는다. 그것이 자유라고 지훈은 생각한다. “어둠속에서 이경무의 목소리가 들렸다. 도대체 이경무는 어떻게 어둠속에서 길을 찾아내는 것일까. 모든 풍경이 평면으로 보이기 때문일까, 아니면 어둠에 길들여진 후 좀비가 되기라도 한 것일까. 나는 이경무의 발뒤꿈치를 비추던 플래시를 들어 어둠을 더듬어보았다.” (김중혁, 『좀비들』, pp. 211~212.)

243) 홍혜정은 무명의 록밴드의 자서전을 번역한 번역가이며 똥보130은 메트로 역사도서관의 사서로 사람들이 무시하거나 기억하지 않는 사실들만을 모아 역사연표를 만드는 인물이다. ‘채지훈’을 포함해 셋은 모두 세상으로부터 외면당한 록밴드 스톤플라워의 팬이며, 세상이 무시했지만 그러한 무시를 무시해버린 자세가 스톤플라워를 좋아하는 이유라고 고백한다.

244) 김중혁, 『좀비들』, p. 376.

## IV. 결론

좀비는 20세기 중반 대중문화 속의 낯선 공포로서 출현하였다. 드라큘라와 외계인 같은 초자연적 괴물에 익숙해있던 대중에게 좀비라는 혐오스런 시체의 등장은 공포와 불안에 대한 상상력의 전환을 의미하는 듯 보였다. 드라큘라와 프랑켄슈타인의 괴물이 자본주의에 대한 가역적 반응으로서 출현한 것처럼, 좀비는 후기 자본주의와 20세기를 관통한 역사적 사건들의 그림자에서 탄생한 괴물이었다. 대중문화 속의 좀비 서사는 일상적이고 별다른 능력이 없는 존재가 어떤 괴물도 감히 달성하지 못한 세계의 파멸을 가져온다는 점에서 묵시적 상상력과 깊은 친연성을 보이며 21세기를 통과해 확장되고 있다.

본 연구자는 2000년대 한국의 문화적 상상계 속에 나타난 좀비가 왜, 지금, 어떠한 이유로 출현하였는지 분석하고자 했다. 그리고 이를 통해 한국 사회의 내재된 불안이 무엇이며 예술이 이것을 재현하는 방식에 대해 보다 잘 이해할 수 있기를 희망했다. 그러나 한국 좀비는 곤혹스러운 표상이었다. 한국 좀비는 무시무시하지 못했고 질서를 전복시키지 못했다. 그것은 끔찍하고 혐오스럽지만 여전히 자신을 인간이라고 부르짖는 수난자에 가까웠고, 면밀히 들여다볼수록 근대의 슬픈 기억을 상기시키는 존재였다. 좀비에 관한 문화적 생산물이 가장 방대하다고 할 수 있는 미국의 텍스트보다도 최근 몇 년 사이 한국에서 발견되는 좀비들이 더 기괴하고 당혹스러운 것이었다. 서구의 좀비에게 두렵고도 낯선 거울이 되는 것, 그것이 한국 문화 속에 나타난 좀비였다. 이 좀비에게는 많은 가치들, 기억들, 표상들이 중첩되어 있기에, 그것을 하나의 단일한 프레임 속에 틀 지우는 것은 불가능해 보인다. 이러한 배경에서 숙고 끝에 한국형 좀비에 대한 최초의 연구라는 점에 의의를 두고 이 표상과 그것이 드러내는 서사적 욕망의 다양성을 그대로 보여주자고 판단하였다. 우선 프로이트의 언캐니 논의를 빌려 좀비를 억압된 것이 회귀할 때 발생하는 섬뜩함이라는 보편적 관점을 통해 읽고자 했다. 여기에 한국 좀비

텍스트가 생산된 배경을 이해하기 위해 사회과학의 지평을 빌려 좀비를 청년 세대의 불안이 투사된 분신으로 보았다.

지금까지의 작업을 통해 다음과 같은 결론을 내리고자 한다. 2000년대 한국 문화 속에 출현한 좀비는 97년 이후 한국 사회의 주된 가치로 작동하는 생존에 대한 과잉억압과 수행원칙 속에서 본원적 의미의 에로스를 소진하고 이데올로기적 생존을 추구할 수밖에 없는 청년 세대의 불안과 절망이 탈승화된 분신이며, 이러한 좀비들은 현재에 머무르지 않고 한국 근현대사의 과정에서 억압되고 상실된 기억들과 생존의 의미론적 차원에서 조우한다는 특징을 보인다. 따라서 2000년대 청년 세대의 상상계 속에 출현한 좀비는 우연적이고 돌발적으로 생산된 것이 아니라 생존과 죽음의 역사적 기억이 중첩되어 나타난 괴물이며, 그것의 혐오스러움은 채승화되지 못한 것의 섬뜩한 회귀이다. 한국의 청년 세대들은 국가와 사회에 대한 파국적 인식을 좀비라는 기표에 투사하여 문제적 현실에 대한 타나토스를 발현하며, 그 서사적 충동이 만나는 지점은 생존을 위해 포기할 수밖에 없거나 상실해야 했던 것들에 대한 복원과 해방의 소망충족이다.

이 논문은 다음과 같은 지점에서 한계를 가진다. 첫째, 서구와 달리 좀비에 대한 상상력이 소설과 웹툰에 집중된바, 두 매체에서 발생하는 좀비의 특성을 전략의 차원에서 충분히 헤아리지 못했다.<sup>245)</sup> 이는 한국 좀비 서사의 특이성이 매체언어의 차이로 인한 것이 아니라 구조의 문제에 맞닿아 있기 때문이라는 판단에 의거한 것이다.<sup>246)</sup> 둘째, 논문에서 다루

---

245) 웹툰의 ‘병맛’이나 패러디적 성격이 좀비-되기로서 어떻게 표출되는지 헤아리지 못했고, 소설의 경우에는 근대문학의 종언 관점에서 좀비가 비문학적인 것이자 혐오스러운 것으로서 소설의 자의식을 어떻게 침범하고, 종언 선고를 받은 문학이 깊어져야 할 것을 어떻게 재현하고 있는지, 장르 서사의 전략적 차원에 대한 설명이 부족했다.

246) 특정 시기의 문화 속에 출현한 표상과 그것의 서사 속에서 공통적으로 발견되는 특징을 모으는 일이 중요한 이유는 이러한 텍스트를 낳은 구조의 문제, 즉 ‘총체성’과 연결되기 때문이다. 여기서 ‘총체성’이란, 프레드릭 제임슨(Fredric Jameson)의 ‘부재원인으로서의 역사’를 뜻한다. 좀비는 그 집단성과 계급성, 역사성으로 인해 ‘정치적 무의식(political unconscious)’의 문화적 재현으로서, ‘지금 왜 여기 좀비인가’라는 질문에 대한 깊고 풍부한 통찰을 던져준다. 이러한 문제의식을 동아시아 좀비 연구에 접목시키는 것이 필자의 추후관심이다.

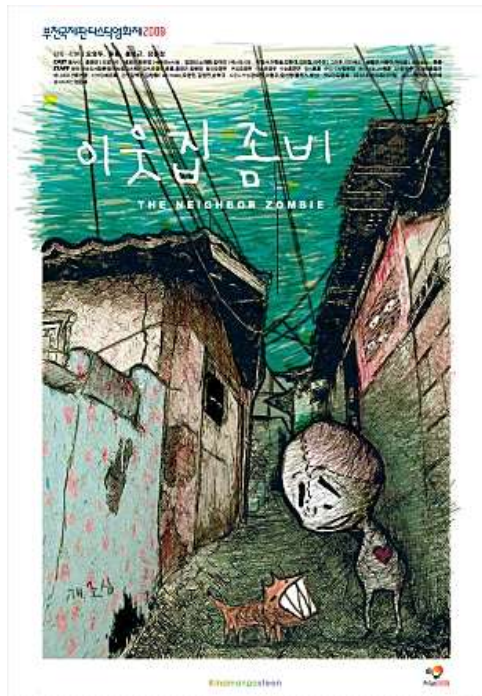
고 있는 작품의 편수가 많은 관계로 부득이하게 각 작품이 가지고 있는 의미와 독자성을 정치하게 조명하지 못하였다. 이는 본 연구가 특정 작품을 분석대상으로 삼는 것이 아니라, 하나의 주제를 중심으로 관찰되는 전반적인 현상에 대한 문화 연구적 접근을 취하고 있기 때문이다. 셋째, 한국 문화의 다양한 장르에서 좀비가 출현하기 이전 등장하였던 섬뜩한 것들의 전사(前史)를 세워보고, 이 가운데 좀비를 배치하여 얻어지는 유의미한 성찰의 지점을 놓치고 있다. 특히 한국 문화에서 섬뜩한 것의 주된 재현 방식이 귀신이나 빙의와 같은 샤머니즘의 형식이었다면, 좀비는 정신이 아닌 ‘몸’에 방점을 찍고 있으며 무속적인 것이나 섹슈얼리티의 문제로부터 거리를 취하고 있다는 점에서 새로운 담론의 가능성을 내포한다.<sup>247)</sup>

끝으로 연구자는 다음과 같은 후속 연구를 기대한다. 첫째, 한국 문화 텍스트 전반에서 증가하고 있는 파국, 재난, 묵시적 상상력에 내재된 현 시대의 심급을 읽는 데 좀비 연구가 하나의 해석 방식이 되기를 기대한다. 둘째, 한국 좀비 표상과 서사에서 근대성과 관련된 지점들이 관찰되는바, 좀비는 생존에 대한 근대화의 경험이 중첩되어 결정된 몸으로 보인다. 따라서 근대성과 서바이벌의 문제를 중심으로 한국의 문화 속에서 재현되는 비생존의 표상들 속에 좀비를 세워보는 작업은 이 괴물의 역사적 의미망을 더욱 풍부하게 해줄 것으로 기대된다. 셋째, 동아시아 문화 연구로서의 가능성이다. 청년 세대의 불안과 종말적 상상력은 인접한 일본, 중국, 대만에서도 최근 다양하게 나타나고 있으며, 좀비에 대한 문화적 재현 또한 활발하게 이루어지고 있다.<sup>248)</sup> 따라서 각국의 문화에 나타난 좀비에 대한 연구는 유의미한

247) 좀비는 개인적 차원의 기억보다는 집합기억과 더 밀착되는 표상이다. 공포영화가 중국에는 귀신과 인간의 대결/화해라면, 좀비 서사에서 중심이 되는 갈등은 인간 대 인간의 싸움이며 특히 한국의 경우 좀비를 처치하려는 국가와 지키려는 인간 사이의 갈등으로 나타난다.

248) 청년 세대에 대한 비판적 담론은 동아시아에서 공통적 현상으로, 이들의 파국적 인식이 묵시록 서사와 조응하여 다양한 좀비 서사가 발현되고 있다. 일본의 대표적인 좀비물 『아이 엠 어 히어로』에서 바이러스는 어머니를 잔인하게 살해하는 장면을 유튜브로 중계하는 히키코모리에 의한 것이며, 청년들은 사태를 희화화하거나 집단 광기에 빠져 ‘어른’을 처단하고 사냥을 즐기는 등 생존 능력을 키워간다. ‘히테오’는 30대 만화가로 일과 연애에서 실패하여 내적 분열을 겪던 날, 좀비와 마주친다.

비교문학적 지점들을 제공해 줄 수 있을 것으로 기대된다. 넷째, 서구의 좀비에 대한 비판적 거울로서 식민지 좀비에 대한 지역적 연구이다. 한국과 유사한 근대적 경험을 공유한 나라들에서 발견되는 좀비 표상에 대한 연구는 좀비 서사가 내포한 정치적 무의식을 밝히고 서구 중심의 근대화에 대한 반성적 사유를 제시해줄 것으로 보인다. 끝으로 언캐니한 것의 출현이 본질적으로 근대성이 억압한 것들의 문제와 맞닿아있다면, 좀비가 근대화(modernization)를 좀비화(zombification)하기 위해 불러내어진 보편적 성찰의 기획의 하나가 되길 희망한다.



〈그림 1〉, 영화 〈이웃집 좀비〉의 포스터에서 좀비의 멜랑콜리적 정서가 환기된다.



〈그림 3〉, 이경석, 〈좀비의 시간〉, 광화문에 집결한 좀비들은 국가에 의해 무력하게 죽어간다.



〈그림 2〉, 〈신촌좀비만화〉, 좀비 노동자 '시와' 는 인간이자 공장 감독관인 '여울' 에게 자신의 사랑을 고백하기 위해 '시' 를 읊는다.



〈그림 4〉, 〈좀비의 시간〉, 좀비가 된 아들이 광화문에서 죽어가는 모습을 보고 아버지는 용서를 구한다.





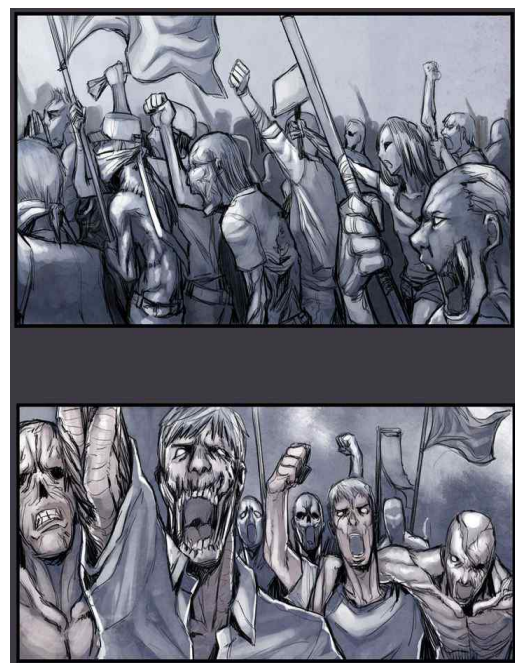
〈그림 5〉, 김용환, 〈웨이크업데드맨〉



〈그림 6〉, 김용환, 〈웨이크업데드맨〉, 좀비들을 색출하여 사살하기 위해 개발된 경찰 로봇.



〈그림 7〉, 김용환, 〈웨이크업데드맨〉, 시위대와 대치하고 있는 공권력은 악(惡)의 이미지로 재현된다.



〈그림 8〉, 김용환, 〈웨이크업데드맨〉, 좀비들이 생존권 보장을 위해 시위를 벌이고 있다.





〈그림 9〉, 이은재, 〈1호선〉, 정부의 기능은 정지되어 있고 미군이 한국 좀비들을 잡아가고 있다. 〈그림 10〉, 이은재, 〈1호선〉, 좀비 사살 명령이 떨어지자 ‘이승영’은 허공에 총을 쏜다.



〈그림 11〉, 이은재, 〈1호선〉, 대대적인 좀비 소탕 다음 날, 사람 시신을 수습해오라는 명령에 서울 시청으로 간 ‘이승영’은 “어떤 게 ‘사람’ 시체지?” 혼란스러워 한다.



〈그림 12〉, 선우훈, 〈데미지 오버 타임〉, 수색대는 점차 좀비사냥을 즐기게 된다.



〈그림 13〉, 주동근, 〈지금우리학교는〉, 외신들은 희생자보다 한국의 신속한 대처에 열광한다.



〈그림 14〉, 이정석, 〈좀비의 시간2〉, 유나는 서울시 하수구에 모여살고 있는 6.25 좀비 공동체를 만나게 된다.





〈그림 15〉, 강풀, 〈당신의 모든 순간〉, 비정규직 노동자인 형은 좀비가 되어 돌아온다.



〈그림 16〉, 강풀, 〈당신의 모든 순간〉, '정욱'은 좀비들이 누군가의 가족이라는 것을 깨닫는다.



귀가하는 사람들이예요.  
〈그림 17〉, 강풀, 〈당신의 모든 순간〉



〈그림 18〉, 강풀, 〈당신의 모든 순간〉, 주인공 정욱은 좀비가 되며 군에 의해 사살된다.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

<해외>

Boyle, Danny. <28 Days Later>, 2002.

Brooks, Max. *The Zombie Survival Guide: complete protection from the living dead*, New York : Three Rivers Press, 2003.

\_\_\_\_\_. *World War Z : an oral history of the zombie war*, New York : Crown, 2006.

<The Waking Dead 1-6>, Dir. Darabont, Frank, AMC, 2010~2016

Fleischer, Ruben. <Zombieland>, 2009.

Forster, Marc. <World War Z>, 2013.

Harperin, Victor. <White Zombie>, 1932.

Madeson, Richard. *I am Legend*, N.Y. : Buccaneer Books, 1954.

Marion, Isac. *Warm Bodies: a novel*, New York : Atria Books, 2011.

Pegg, Simon. <Shaun of the Dead>, 2004.

Romero, Geroge, A. <Night of the Living Dead>, 1968.

\_\_\_\_\_. <Dawn of the Dead>, 1978.

\_\_\_\_\_. <Day of the Dead>, 1985.

\_\_\_\_\_. <Land of the Dead>, 2005.

\_\_\_\_\_. <Survival of the Dead>, 2009.

Seabrook, William B. *The Magic Island*, New York: Harcourt, Brace and Co. 1929.

Tournier, Jacques. <I Walked with a Zombie>, 1943.

<국내>

- 김중혁, 『좀비들』, 창비, 2010.
- 듀나, 「너네아빠어딴니」, 『용의 이』, 북스피어, 2007.
- 배지영, 「그들과 함께 걷다」, 창비, 2010.
- 윤이형, 「피의 일요일」, 『셋을 위한 왈츠』, 문학과 지성사, 2007.
- \_\_\_\_\_, 「큰 늑대 파랑」, 『큰 늑대 파랑』, 창비, 2011.
- 구한, 『대학로 좀비습격사건』, 휴먼앤북스, 2009.
- 권영욱, 『안녕하세요 언젠가 좀비가 될 여러분』, 친구, 2013.
- 김민수 외, 『크르르르: 제3회 4회 ZA문학 공모전 수상 작품집』, 황금가지, 2015.
- 김재성, 『경성 좀비 탐정록』, 홈즈, 2015.
- 백상준 외, 『섬, 그리고 좀비: ZA문학 공모전 작품집』, 황금가지, 2010.
- 정명섭, 『좀비 제너레이션』, 네오픽션, 2013.
- 황태환 외, 『옥상으로 가는 길 좀비를 만나다: 제2회 ZA문학 공모전 수상 작품집』, 황금가지, 2012.
- 김석정, <좀비스쿨>, 피터팬픽처스 제작, 2014.
- 류승완 외, <신촌좀비만화>, KAFA FILMS 제작, 2014.
- 오영두 외, <이웃집 좀비>, 키노 망고스틴 제작, 2009.
- 이수성, <미스터 좀비>, LEE FILM 제작, 2010.
- <나는 살아있다>, 여인준 연출, MBC, 2011.
- 강풀, 『당신의 모든순간 1-4』, 재미주의, 2011.
- 모래인간, <좀비를 위한 나라는 없다>, 네이버웹툰, 2012.
- 박상선, <강남>, 다음 만화속 세상, 2013.
- 선우훈, <데미지 오버 타임>, 다음 만화속 세상, 2015.

이경석, <좀비의 시간>, 씨네21, 2008.  
 \_\_\_\_\_, <좀비의 시간2> >, 다음 만화속 세상, 2011.  
 이은재, <1호선>, 다음 만화속 세상, 2015.  
 주동근, <지금우리학교는>, 네이버 웹툰, 2009.  
 DEY, <데드데이즈(DEAD DAYS)>, 네이버 웹툰, 2015.  
 Tiger 1717, <죽은자를 상대하는 방법>, 네이버 웹툰, 2015.

## 2. 이차 자료

### <해외>

- Ackermann, Hans-W and Gauthier, Jeanine. "The Ways and Nature of the Zombi", *The journal of American Folklore* 104(414), 1991, pp. 466~494.
- Bishop, Kyle William. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*, N.C: McFarland, 2010.
- Boluk, Stephanie and Wylie Lenz. *Generation Zombie: essays on the living dead in modern culture*, Ed. Boluk, Stephanie and Wylie Lenz, Jefferson, N.C: McFarland, 2011.
- Christie, Deborah and Lauro, Sarah Juliet, *Better Off Dead: the evolution of the zombie as post-human*, Ed. Deborah Christie and Sarah Juliet Lauro, New York : Fordham University Press, 2011.
- Cornell, Julian. *The End at the End: Apocalyptic cinema at the Close of a Millennium*, NY: New York University, 2011.

- Davis, Wade. *The Serpent and the Rainbow*, New York: Warner Books, 1987.
- \_\_\_\_\_. *Passage of Darkness: The Ethnobiology of the Haitian Zombie*, Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1988.
- Dayan, Joan. *Haiti, History, and the Gods*, Berkeley: University of California, 1995.
- Dendle, Peter. *The zombie movie encyclopedia*, N.C. : McFarland, 2001.
- Dolar, Mladen. ““I Shall Be with You on Your Wedding-Night”: Lacan and the uncanny”, *October* 58(Autumn), 1991.
- Fay, Jennifer. “Dead Subjectivity: White Zombie, Black Baghdad”, *CR: The New Centennial Review* 8(1), 2008.
- Freud, Sigmund. "The 'Uncanny'"(1919), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*, trans. from the German by James Strachey, Anna Freud, assisted by Alix Strachey, Alan Tyson, London: the Hogarth Press and the Institutes of Psycho-Analysis, vol.17, 1955.
- \_\_\_\_\_. "Mourning and Melancholia"(1917[1915]), vol.14, 1957.
- Herskovits, Melville J. *Dahomey, an Ancient West African Kingdom*, Evanston Ill.: Northwestern University Press, 1967.
- Lauro, Sarah Juliet and Embry, Karen. "A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism", *Boundary 2* 35(1), Duke University Press, 2008, pp. 85~108.

- Moreman, Christopher M and Cory James Rushton. *Zombies Are Us*,  
Ed. Christopher M. Moreman and Cory James Rushton,  
Jefferson, N.C. : McFarland, 2011.
- Paffenroth, Kim. *Gospel of the Living Dead: George Romero's  
visions of hell on earth*, Tex: Baylor University Press,  
2006.
- Philippe, Alexandre O. <Doc of the Dead>, 2014.
- Poole, Scott W. *Monsters in America: our historical obsession with  
the hideous and the haunting*, TX: Baylor University  
Press, 2011.
- Rhodes, Gary. *White Zombie: Anatomy of a Horror Film*, Jefferson,  
NC: McFarland, 2001.
- Rutherford, Jennifer. *Zombies*, Routledge, 2013.
- Southey, Robert. *History of Brazil*, London: Longman, Hurst, Rees,  
and Orme, 1810.
- Waller, Gregory A. *The Living and the Dead: slaying vampires,  
exterminating zombies*, Urbana: University of  
Illinois Press, 2010.
- Warner, Marina. *Phantasmagoria: Spirit Visions, Metaphors, and  
Media Into the Twenty-First Century*, Oxford; New  
York: Oxford University Press, 2008.
- Wood, Robin. *Hollywood from Vietnam to Reagan ... and beyond*,  
New York: Columbia University Press, 2003.
- “Zombie”, Oxford Dictionary, (<http://www.oxforddictionaries.com/>.  
2016. 1. 15)
- “Apocalypse”, Wikipedia, (<https://en.wikipedia.org/wiki/Apocalypse>,  
2016. 1. 28)



<국내>

- 권혜경, 「좀비, 서구문화의 전복적 자기반영성」, 『문학과 영상』 10(3), 2009, pp. 535~561.
- 김봉석 외, 『좀비사전』, 프로파간다, 2013.
- 김상민 외, 『속물과 잉여』, 백옥인 엮음, 지식공작소, 2013.
- 김수환, 「웹툰에 나타난 세대의 감성구조-잉여에서 병맛까지」, 『탈경계 인문학』 4(2), 2011, pp. 101~123.
- 김영철, 「브라질의 탈식민화, 킬롬부 - 아메리카와 아프리카 식민성의 만남」, 『이베로아메리카』 11(2), 2009.
- 김예은, 「좀비영화의 불안과 매혹」, 한국예술종합학교 영상이론과 학위논문, 2013.
- 김홍중, 「진정성의 기원과 구조」, 『한국사회학』 43(5), 2009, pp. 1~29.
- \_\_\_\_\_, 「서바이벌, 생존주의, 그리고 청년세대 - 마음의 사회학의 관점에서」, 『한국사회학』 49(1), 2015a, pp. 179~212.
- \_\_\_\_\_, 「성찰적 노스탤지어-생존주의적 근대성과 중민의 꿈」, 『사회와 이론』 27, 2015b, pp. 33~76.
- 대니얼 W. 드레즈너, 『국제정치 이론과 좀비』, 유지연 옮김, 어젠다, 2013.
- 라에네크 위르봉, 『부두교』, 서용순 옮김, 시공사, 1997.
- 로런트 듀보이스, 『아이티 혁명사』, 박윤덕 옮김, 삼천리, 2014.
- 로버트 커크만, 『워킹데드1-15』, 장성주 옮김, 황금가지, 2011~2014.
- 로빈 우드, 『베트남에서 레이건까지』, 이순진 옮김, 시각과 언어, 1995.
- 리처드 커니, 『이방인, 신, 괴물: 타자성 개념에 대한 도전적 고찰』, 이지영 옮김, 개마고원, 2004.

- 맹정현, 『프로이트 패러다임』, 위고, 2015.
- \_\_\_\_\_, 『멜랑꼴리의 검은 마술: 애도와 멜랑꼴리의 정신분석』, 책담, 2015.
- 문강형준, 『과국의 지형학』, 자음과 모음, 2011.
- \_\_\_\_\_, 『혁명은 TV에 나오지 않는다』, 이매진, 2012.
- 박성수, 「영화에 나타난 현대사회의 불안과 불안의 신학적 이해 —영화 속 ‘좀비’의 유행 현상을 중심으로—」, 장로회신학대학교 신학과 석사학위논문, 2013.
- 백문임, 『월하의 여곡성』, 책세상, 2008.
- 복도훈, 『묵시록의 네 기사』, 자음과 모음, 2012.
- 사카이 다카시, 『폭력의 철학』, 김은주 옮김, 산눈, 2007.
- 서영채, 『문학의 윤리』, 문학동네, 2005.
- 소영현, 「한국사회와 청년들: ‘자기파괴적’ 체제비판 또는 배제된 자들과의 조우」, 『한국근대문학연구』 26, 2012, pp. 387~416.
- \_\_\_\_\_, 「전쟁 경험의 역사화, 한국 사회의 속물화」, 『한국학연구』 32, 2014, pp. 273~313
- 송아름, 「괴물의 변화-문화세대와 한국형 좀비의 출현」, 『대중서사연구』 19(2), 2013, pp. 185~223.
- 수잔 벅모스, 『헤겔, 아이티, 보편사』, 김성호 옮김, 문학동네, 2012.
- 슬라보예 지젝, 『빠딱하게 보기』, 김소연 옮김, 시각과 언어, 1995.
- \_\_\_\_\_, 『향락의 전이』, 이만우 옮김, 인간사랑, 2002.
- 슬라보예 지젝 외, 『신화 광기 그리고 웃음』, 임규정 옮김, 인간사랑, 2011 .
- 슬라보예 지젝 외, 『나쁜 장르의 B급 문화』, 르몽드 디플로마티크, 2015.

- 시 엘 아르 제임스, 『블랙 자코뱅』, 우태정 옮김, 필맥, 2007.
- 신은숙, 「마르쿠제 미학이론의 재구성: 에로스와 기억을 중심으로」, 서울대학교 미학과 석사학위논문, 2013.
- 웨이드 데이비스, 『나는 좀비를 만났다』, 김학영 옮김, 메디치 미디어, 2013.
- 이동신, 「좀비 자유주의: 좀비를 통해 자유주의 되살리기」, 『미국학논집』 46(1), 2014, pp. 119~145.
- 이설희/성용희, 「게임에서의 시점과 캐릭터 동일시」, 『한국콘텐츠학회논문지』 8(3), 2008, pp. 117~126.
- 이승연, 「웹툰이 재현하는 청년세대와 청년문제에 관한 연구: 웹툰 <당신과 당신의 도서관>, <목욕의 신>, <무한동력>, <미생>을 중심으로」, 고려대학교 언론학과 석사학위논문, 2013.
- 이정진, 「좀비의 교훈-새로운 정치적 주체에 대한 이론적 논의에 부쳐」, 『안과 밖』 34, 2013, pp. 239-275.
- 장은주, 『인권의 철학: 자유주의를 넘어 동서양이분법을 넘어』, 새물결, 2010.
- 정근식, 「한국의 근대와 사회적 감성으로서의 슬픔에 관하여」, 『감성연구』 5, 2012, pp. 5~47.
- 정수남, 「공포, 개인화 그리고 축소된 주체」, 『정신문화연구』 33(4), 2010, pp. 329~357.
- 정유리, 「영화에 등장하는 좀비 유형의 국가간 차별적 특성」, 홍익대학교 영상디자인전공 석사학위논문, 2015.
- 지그문트 바우만, 『모두스 비벤디』, 한상석 옮김, 후마니타스, 2010.
- 지그문트 프로이트, 『정신분석 강의』, 임홍빈/홍혜경 옮김, 열린책들, 1997.

- \_\_\_\_\_, 『예술, 문학, 정신분석』, 정장진 옮김, 열린 책들, 2003.
- \_\_\_\_\_, 『꿈의 해석』, 김인순 옮김, 열린책들, 2004a.
- \_\_\_\_\_, 『문명속의 불만』, 김석희 옮김, 열린책들, 2004b.
- \_\_\_\_\_, 『정신분석학의 근본개념』, 윤희기/박찬부 옮김, 열린책들, 2004c.
- 최성민, 「‘청년’ 개념과 청년 담론 서사의 변화 양상」, 『현대 문학이론연구』 50, 2012, pp. 227~248.
- 크리스 하먼, 『좀비자본주의: 세계경제위기와 마르크스주의』, 이정구/최용찬 옮김, 책갈피, 2012.
- 폴 웰스, 『호러영화: 매혹과 저항의 역사』, 손희정 옮김, 커뮤니케이션북스, 2011.
- 프랑코 모레티, 『공포의 변증법』, 조형준 옮김, 새물결, 2014.
- 프랭크 커모드, 『종말 의식과 인간적 시간: 허구이론의 연구』, 조초희 옮김, 문학과 지성사, 1998.
- 하나자와 켄고, 『아이 엠 어 히어로 1-17』, 오경화 옮김, 대원씨아이, 2011~2015.
- 허버트 마르쿠제, 『에로스와 문명』, 김인환 옮김, 나남, 2004.
- \_\_\_\_\_, 『일차원적 인간: 선진산업사회의 이데올로기 연구』, 박병진 옮김, 한마음사, 2009.
- 「경향신문 특별기획 복지국가를 말한다」, 『경향신문』, 2011년 5월 11일자
- 「세대기획—아픈청춘...5포→7포 넘어 ‘n포세대’좌절」, 『국민일보』, 2015년 8월 28일자
- 「이번週 토론 좀비族」, 『경향신문』, 1989년 6월 1일자 제12면

「좀비族一危機는 人間이다」, 『동아일보』, 1986년 5월 7일자  
제12면

한국영상자료원 (<http://www.koreafilm.or.kr/>)

## **Abstract**

# **A Study on Zombie Narrative in the 2000s Korean culture**

Park, Harim

Interdisciplinary Program in Comparative Literature

The Graduate School

Seoul National University

The study aims to explain why zombies appeared in the Korean culture in the 2000s in addition to what it means. Korean-style zombies are considered to be interesting as they are creatively reenacted for the purpose of identification instead of unconditional acceptance of American version.

Korean zombie narratives do not portray zombies as something dreadful but as doubles (alter-ego) that reflect some sort of frustration or melancholy in the oppressed reality. As the appearance of zombie representation influences the narratives, unlike western zombies that release death drive caused by the problematic reality in the apocalyptic narrative, lethargic and passive destructive power, an absence of political and cultural solidarity and resistance, isolation amid the struggle for existence and guilty conscience originated from traumatic memories are clearly revealed to show gradual internal destruction.

The appearance of these unique zombie narratives is based on

two-layered reiteration. First, it pertains to insecurity and despair that the young generation feel about survivalism that has emerged as an important value in the Korean society since the IMF in 1997. Second, this perception does not stay in the present to touch upon the meaning of memories and survival suppressed and lost in the process of modernizing the Korean society. Accordingly, zombies that appeared in the Korean culture in the 2000s were not random and coincidental phenomena, but they were explained as return of the repressed where historic memories are reiterated as well as uncanniness caused by failure in sublimation.

The young generation in Korea projected catastrophic perception on the nation and the society into such a symbol as zombies to reveal the thanatos of the problematic reality, and a point of encounter of the narrative impulse is fulfillment of wishes of restoration and liberation from those that had to be given up or lost for survival.

keywords : zombie, uncanny, apocalyptic narrative, young generation, survivalism, historic memories, melancholy

*Student number* : 2012-20073